BRIAN J. ROBB

A IDENTIDADE SECRETA DOS SUPER-HERÓIS

A HISTÓRIA E AS ORIGENS DOS MAIORES SUCESSOS DAS HQs: DO SUPER-HOMEM AOS VINGADORES



valentina


A IDENTIDADE SECRETA DOS
SUPER-HERÓIS



BRIAN J. ROBB

A IDENTIDADE SECRETA DOS SUPER-HERÓIS

A HISTÓRIA E AS ORIGENS DOS MAIORES SUCESSOS DAS HQs: DO SUPER-HOMEM AOS VINGADORES

Tradução
André Gordirro



valentina
Rio de Janeiro, 2017
1ª edição

Copyright © 2014 *by* Brian J. Robb

Publicado originalmente na Grã-Bretanha
em 2014 por Robinson, selo da Little, Brown Book Group.

TÍTULO ORIGINAL
A Brief History of Superheroes

CAPA E PROJETO GRÁFICO DE MIOLO
Rafael Nobre e Cadu França | Babilonia Cultura Editorial

DIAGRAMAÇÃO
Kátia Regina Silva | Babilonia Cultura Editorial

ADAPTAÇÃO PARA EBOOK
Marcelo Morais

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

R545i

Robb, Brian J.
A identidade secreta dos super-heróis [recurso eletrônico]: a história e as origens dos maiores sucessos das HQ's: do super-homem aos vingadores. / Brian J. Robb; tradução de André Gordirro. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Valentina, 2017.
recurso digital

Tradução de: A brief history of superheroes
Formato: ePub
Requisitos do sistema: Adobe Digital Editions
Modo de acesso: World Wide Web
ISBN: 978-85-588-9042-7 (recurso eletrônico)

1. Heróis na literatura. 2. Histórias em quadrinhos - História e crítica. 3. Livros eletrônicos. I. Gordirro, André. II. Título.

17-39710

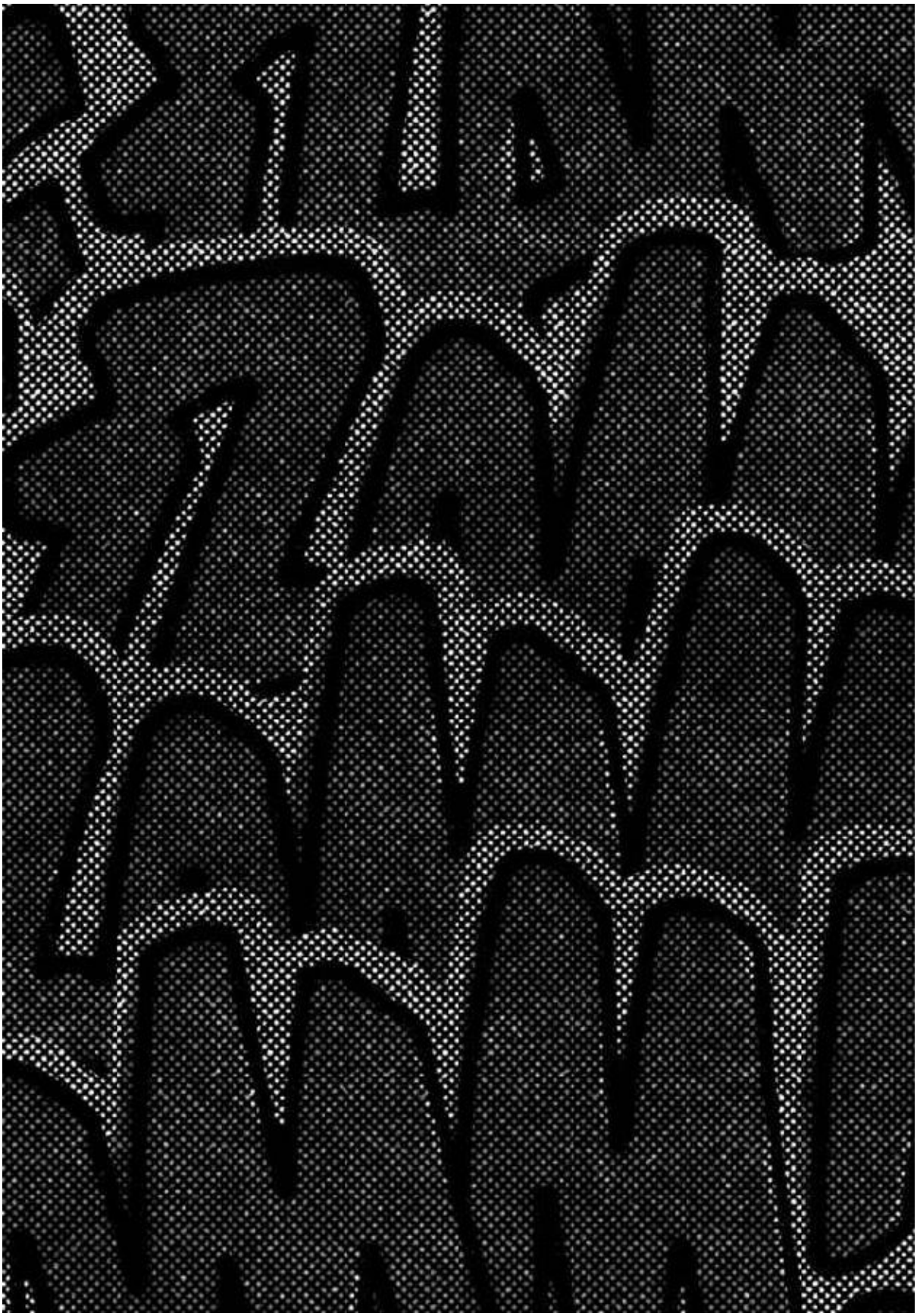
CDD: 741.59
CDU: 741.5

Todos os livros da Editora Valentina estão em conformidade com
o novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA VALENTINA
Rua Santa Clara 50/1107 – Copacabana
Rio de Janeiro – 22041-012
Tel/Fax: (21) 3208-8777
www.editoravalentina.com.br

Para Jerry e Joe, Stan e Jack
os verdadeiros super-heróis da história dos gibis




PARTE 1:
ORIGENS!

CAPÍTULO 1

DAS REVISTAS EM QUADRINHOS AOS BLOCKBUSTERS: A ASCENSÃO DO SUPER-HERÓI

Imagine um menino americano, de dez ou doze anos de idade, pegando uma nova revista em quadrinhos na farmácia ou na banca de jornal, pedindo insistentemente aos pais uma moeda de 10 centavos para comprá-la. É abril de 1938, e o gibi que o moleque tem em mãos é algo novo, algo chamado *Action Comics*. Ele nunca viu aquilo antes, e está escrito "número 1" bem ali na capa. E, cara, que capa…

Embaixo da grande logomarca *Action Comics* e do selo do preço de 10 centavos, há um desenho que o moleque simplesmente não consegue acreditar: um sujeito vestido como o homem mais forte do mundo (malha azul, sunga vermelha, capa vermelha tremulando ao vento) está levantando um carro acima da cabeça e batendo o veículo contra uma rocha. Outro homem está agachado no chão embaixo do carro, e mais dois, um fugindo ao fundo e outro saindo da capa em direção ao leitor, com as mãos na cabeça, aterrorizado. O que é isso?

A apresentação do Super-Homem (o sujeito de capa) foi um momento sísmico na cultura pop americana. É improvável que o hipotético leitor de revistas em quadrinhos soubesse disso naquela época – o pessoal da DC Comics que publicou o gibi certamente não sabia. Somente Jerry Siegel e Joe Shuster, dois adolescentes criativos de Cleveland que conceberam o Super-Homem,

faziam alguma ideia de que talvez ele pudesse se tornar popular. Anos antes de serem publicados profissionalmente, esboços originais de um herói de ação que posteriormente se tornaria o Super-Homem haviam sido adornados com pequenos comentários inspirados no tipo de autopromoção que Jerry e Joe viam nas bancas de jornais da década de 1930: “A tira de sucesso de 1936” e “A tira destinada a conquistar a nação!” Eram jovens modestos, mas sonhavam grande.

Ainda mais surpreendente, não apenas para Siegel e Shuster, mas também para a molecada que comprou, leu e, na maioria dos casos, jogou fora a *Action Comics* número 1, é o valor que esses quadrinhos um dia teriam. Hoje, estima-se que menos de 100 exemplares daquele primeiro número ainda existem. *Action Comics* número 1 (com uma nota 8/10 na escala de qualidade aceitável) foi a primeira revista em quadrinhos a ser vendida por 1 milhão de dólares, em 2010. Naquele mesmo ano, um segundo exemplar (com nota 8,5) foi comprado por 1,5 milhão de dólares. Em 2000, roubaram o exemplar da *Action Comics* número 1 do ator Nicolas Cage (escalado para interpretar o Super-Homem em um filme não rodado), que foi recuperado em 2011 e depois vendido por 2,16 milhões de dólares. Isso são muitas moedas de 10 centavos…

Aquele mesmo moleque de 1938, três anos depois, poderia ter ido ao cinema assistir ao primeiro capítulo do seriado do Capitão Marvel, o primeiro super-herói dos quadrinhos a virar filme. Ele também poderia ter visto *O Fantasma* (1943), baseado num herói das tiras de jornais; *Batman* (1943), o cavaleiro das trevas dos gibis; e *Capitão América* (1944), o super-herói da Segunda Guerra Mundial que deu um soco em Hitler. Com certeza, deve ter acompanhado o seriado de rádio do Super-Homem, dos anos 1940, três vezes por semana após as aulas, e talvez o irmão ou irmã mais nova tenha assistido ao seriado *Super-Homem* quando o personagem finalmente estreou nos cinemas em 1948. Eles mal poderiam imaginar as imagens e os sons do cinema de super-heróis do século XXI, período em que os blockbusters do verão americano são dominados por personagens criados inicialmente nos quadrinhos coloridos dos anos 1930 e 1940, e consideravelmente aperfeiçoados na década de 1960.

As duas empresas responsáveis pela revolução dos super-heróis na cultura pop são agora gigantescos empreendimentos comerciais cujas produções dominaram as telas de cinema no verão americano. *Os Vingadores* (2012), baseado em uma equipe de super-heróis criada na década de 1960 pela Marvel Comics, é a terceira maior bilheteria de todos os tempos, com 1,5 bilhão de dólares arrecadado mundialmente. A DC Entertainment reuniu seus dois principais super-heróis, Super-Homem e Batman, em um só filme, em 2016. Foi

necessário chegar ao século XXI para os efeitos visuais alcançarem um estágio onde aquilo que sempre aconteceu nas páginas dos gibis pudesse ser levado com autenticidade à tela. Agora, os maiores públicos dos super-heróis estão nos cinemas e na televisão, e não lendo as revistas em quadrinhos de onde eles vieram.

Das origens secretas em mitos e lendas, bem como nas aventuras dos heróis da *pulp fiction** do século XIX, os primeiros super-heróis dos quadrinhos, Super-Homem e Batman, deram origem a um gênero triunfante. A maioria dos super-heróis se enquadra em algum ponto na escala entre esses dois, que são naturalmente opostos de tantas formas. O Super-Homem se coloca sob a luz, uma figura de ação que não usa máscara; seu alter ego, Clark Kent, vem de um ambiente rural. O Batman é uma criatura da noite, uma figura misteriosa, que se esconde atrás de uma máscara para incutir medo em suas presas criminosas na floresta urbana de Gotham.

*Publicações em papel barato, feito de polpa (pulp) de madeira, com histórias apelativas e sensacionalistas sobre crimes e aventuras exóticas. Eram vendidas ao preço de 10 centavos de dólar, ao contrário de revistas de melhor qualidade, que custavam 25 centavos de dólar. A *pulp fiction*, muitas vezes, é traduzida como “ficção barata”. (N. T.)

Quais são os principais ingredientes que compuseram o primeiro super-herói americano dos quadrinhos, como estabelecido inicialmente pelo Super-Homem na *Action Comics* número 1 de 1938? A maioria dos super-heróis tem um começo de vida fora do comum, que em geral os obriga a sair de casa para evitar um destino terrível. A fuga do Super-Homem de Krypton quando bebê, salvando-lhe a vida, é o texto original para esse chavão dos super-heróis. Também ajuda uma história vaga de juventude – ter crescido em uma fazenda genérica do Kansas –, pois permite que futuros escritores preencham as lacunas ou reinventem os detalhes. Os pais costumam ser eliminados, como aconteceu com o Super-Homem e o Batman, pois torna o herói mais vulnerável. Tornar-se órfão parece ser importante para que vários super-heróis sejam autossuficientes desde a mais tenra idade.

O atributo-chave de vários super-heróis, senão da maioria, é alguma espécie de superpoder. O Super-Homem consegue se deslocar com grande velocidade, tem superforça e sabe voar. Muitos super-heróis simplesmente dedicam-se a aperfeiçoar seus atributos ou habilidades humanas excepcionais, como no caso do Batman, do Homem de Ferro ou do Arqueiro Verde. Outros atributos regularmente encontrados são uma fraqueza fatal ou um defeito que precisa ser superado, incluindo a aversão do Super-Homem à kriptonita, a cegueira do Demolidor ou a incapacidade do Hulk de controlar suas transformações provocadas pela fúria. Os super-heróis ostentam armas quase mágicas, como o martelo do Thor e o anel de poder do Lanterna Verde.

Os super-heróis exibem um sólido código de ética e uma dedicação altruísta ao bem público: eles costumam sair para fazer a coisa certa, não obstante quaisquer recompensas possíveis e geralmente à custa da própria vida pessoal. A motivação para essa vida de luta contra o crime geralmente é pessoal: a morte do Tio Ben do Homem-Aranha pelas mãos de um assaltante, ou o assassinato dos pais do Bruce Wayne. Para o Super-Homem, o serviço humanitário é a essência de sua personalidade, enquanto para alguém como a Mulher-Maravilha é uma vocação formal, um papel altruísta que deve ser cumprido de bom grado. Figuras assim geralmente adotam uma identidade secreta, tanto para ocultar poderes e habilidades fora do comum quanto para permitir que funcionem no mundo como uma pessoa praticamente normal; o alter ego do Super-Homem é o repórter do *Planeta Diário* Clark Kent, enquanto o do Batman é o milionário filantropo Bruce Wayne. Essas duas figuras-chave e muitas outras têm vidas românticas problemáticas como resultado das complexas vidas secretas. Muitos super-heróis adotam uniformes específicos com emblemas ou temas distintos, como o símbolo do S dentro de um escudo do Super-Homem, a identificação do Batman com um morcego, ou o simbolismo de teias espalhado pelo traje do Homem-Aranha.

As histórias protagonizadas por esses super-heróis geralmente incluem um elenco coadjuvante de assistentes, personagens recorrentes que são os amigos, os colegas de trabalho e os possíveis pares românticos do herói. Há também uma galeria de vilões (com superpoderes ou não) que funcionam como os antagonistas dos heróis, incluindo vilões clássicos como Lex Luthor (contra o Super-Homem), o Coringa (contra o Batman) e o Duende Verde (contra o Homem-Aranha). Geralmente um reflexo no espelho do próprio super-herói, o supervilão também pode adotar um uniforme excêntrico, usar uma variedade de

superarmas e pôr em prática um grande número de planos malignos. Eles sempre são derrotados, mas também sempre retornam para causar mais destruição…

Para os super-heróis, ser independentemente rico (como o Bruce Wayne, o Professor Xavier dos X-Men ou o Oliver Queen do Arqueiro Verde) pode vir a calhar, pois permite que o herói tenha uma base ou um quartel-general secreto (tal como a Batcaverna), uma forma de esconder e bancar os veículos, armas e suprimentos de que um herói possa precisar.

Muitas dessas características foram estabelecidas pelos primeiros super-heróis dos quadrinhos – Super-Homem, Batman, Capitão Marvel e o Flash –, enquanto os sucessores, rivais e equivalentes muitas vezes nasciam de uma necessidade de seus criadores de reagir contra esses modelos originais de super-herói. Conforme os super-heróis das revistas em quadrinhos foram amadurecendo, da propaganda dos anos de guerra da década de 1940, passando pela censura na década de 1950, quando sofreram ataques, até chegar à contracultura da década de 1960 que deu origem a muitos novos super-heróis, eles se desenvolveram e se diversificaram em todo tipo de forma imaginativa e fascinante. Após um período de estagnação e declínio relativos na década de 1970, o super-herói foi reinventado nas décadas de 1980 e 1990 como figura mais sombria e séria, geralmente revivido em *graphic novels** e em revistas em quadrinhos de publicação independente, no esquema “creator-owned”, cujos direitos pertencem aos autores. Após várias tentativas malogradas, o século XXI viu o cinema ser dominado pelas séries de super-heróis, incluindo Batman, Super-Homem, X-Men e Homem-Aranha.

*Convencionou-se chamar de *graphic novel* no Brasil uma história em quadrinhos mais elaborada e longa, geralmente publicada em apenas um volume ou em série curta de fascículos, posteriormente encadernados (em capa dura ou não.) O termo traduzido “romance gráfico”, usado por acadêmicos dos quadrinhos, nunca vingou entre os fãs e jornalistas da área. (N. T.)

O conceito do super-herói é uma criação exclusivamente americana, nascido em tempos de economia turbulenta, e que sempre se transformou para melhor se ajustar aos novos públicos e desafios. Esta é a história da ascensão do super-herói americano, desde o apelo de massa dos gibis humildes da Grande

Depressão ao sucesso como blockbusters nas mais populares franquias de cinema do século XXI.

Um comentário sobre as datas nas capas das revistas em quadrinhos… A maioria dos gibis se encontrava à venda nas bancas até dois meses antes da data declarada na capa. Datas de publicação nas capas são usadas o tempo todo, e o verdadeiro mês só é destacado quando se torna relevante. A história dos gibis costuma ser dividida em várias "eras" amplamente reconhecidas: a Era de Ouro começa em 1938 e se prolonga até meados dos anos 1950; a Era de Prata vai da metade dos anos 1950 até 1970; a Era de Bronze dura de 1970 até a metade da década de 1980; e a Era Moderna vem da metade da década de 1980 até o século XXI. Essas divisões foram usadas no texto.

CAPÍTULO 2

ORIGENS SECRETAS: A PRÉ-HISTÓRIA DO SUPER-HERÓI

O clássico super-herói americano dos quadrinhos não surgiu plenamente formado. Antigos mitos e lendas estavam repletos de “super-homens”, que ganharam poderes extraordinários dos deuses. Heróis folclóricos nasceram de figuras como Robin Hood, enquanto a literatura deu à luz vingadores mascarados como o Pimpinela Escarlate. Os *penny dreadfuls*,* as *dime novels*,** as radionovelas e os seriados de cinema apresentavam combatentes do crime mascarados, como o Besouro Verde e o Fantasma. Essas influências mitológicas e o sem-número de heróis de revistas pulp seriam levados em conta no nascimento do super-herói moderno, culminando na criação do Super-Homem em 1938.

*Os *penny dreadfuls* eram a literatura barata da era vitoriana, vendida a 1 centavo de dólar (penny), com histórias contadas em capítulos semanais sobre aventuras e casos policiais violentos, sensacionalistas e sangrentos. (N. T.)

**Termo abrangente para outro tipo de ficção americana barata, vendida a 10 centavos de dólar, com origem na série *Dime Novels* da editora Beadie, de 1860. (N. T.)

O modelo de super-herói que se tornou popular nos gibis americanos durante a Grande Depressão teve origem na antiguidade, nas histórias de culturas recontadas através dos séculos, que formaram a base de mitos e lendas atuais. Muitas dessas histórias falavam de um panteão de deuses e deusas capazes de proezas sobre-humanas. Nem todos os heróis sobrenaturais eram deuses tão distantes da humanidade comum. Em algumas histórias, humanos se encontravam com deuses e ganhavam poderes sobre-humanos. Outros eram frutos de um ato sexual entre deuses e humanos; portanto, herdavam suas habilidades.

Essas histórias diziam aos povos antigos de onde eles tinham vindo, voltando ao passado remoto e oferecendo uma narrativa do "mito de criação". Aos olhos desses primeiros povos, o mundo onde eles viviam parecia ter sido criado; portanto, exigia um criador, geralmente alguma "coisa" com poderes maiores do que eles – um deus. Esses mitos e lendas também eram formas de prolongar o poder de uma elite ou o *status quo* daqueles em posições sociais poderosas dentro de uma tribo ou sociedade. Eles ofereciam explicações sobre o porquê de as coisas serem como eram, explanavam as raízes dos costumes tribais, das instituições da civilização, e as origens de seus tabus específicos.

Se esses mitos e lendas eram relatos distorcidos de eventos do mundo real, nos quais os deuses se envolviam em assuntos humanos, ou histórias alegóricas que representavam forças da natureza e as marés do tempo, ou simplesmente uma tentativa de sintetizar um mundo assustador em termos humanos, eles foram passados para nós como um conjunto de histórias que estão por trás da nossa própria narrativa popular. Os heróis mitológicos dessas narrativas antigas servem como intermediários entre o humano e o divino, com alguns deles agindo ativamente em ambos os mundos.

Entre as narrativas mais comuns estão as lendas gregas: a palavra "herói" vem do grego e descreve um guerreiro que também é um protetor. As fontes mais antigas são as obras de Homero, a *Ilíada* e a *Odisseia*, que se concentram na Guerra de Troia (que os gregos acreditavam ter acontecido entre os séculos XII e XIII a.C.). O panteão grego dos Doze Olimpianos – os deuses gregos que habitavam o Monte Olimpo – consiste de Zeus, Hera, Poseidon, Deméter, Atena,

Héstia, Apolo, Ártemis, Ares, Afrodite, Hefesto e Hermes. Muitos de seus atributos seriam aplicados aos super-heróis dos gibis dos dias atuais (eles poderiam ter formado a primeira equipe de super-heróis). Com uma origem que remonta a séculos, os doze deuses canônicos garantiram seu domínio em uma guerra contra os Titãs, uma raça ainda mais antiga de deuses superpoderosos. Histórias similares de uma "guerra no firmamento", envolvendo a derrubada de uma geração ou de uma base de poder mais velha, foram contadas em toda a Europa e até no Oriente Próximo, com ecos nas mitologias escandinava, babilônica e judaica.

Zeus (descendente dos Titãs) e Hera eram o Rei e Rainha dos deuses. Poseidon representava os mares, terremotos e maremotos. Deméter era a deusa da fertilidade e das estações, e Atena, a deusa da sabedoria, defesa e estratégia. Héstia era uma deusa doméstica, enquanto Apolo era o deus da verdade e da profecia. A caçadora Ártemis era a deusa dos animais e da floresta, Ares, o deus da guerra, e Afrodite, a deusa do amor. Hefesto era o deus do metal e do fogo, enquanto Hermes – que usava sandálias com asas – representava a velocidade. Além desses doze principais, havia muitos deuses menores e semideuses que tinham vínculos íntimos com os Olimpianos.

Comparações diretas podem ser feitas entre os super-heróis mais famosos dos quadrinhos e esses ancestrais gregos. O Super-Homem tem raízes no herói divino Hércules (mais conhecido pelo nome romano, ele era chamado de Héracles pelos gregos). Hércules foi o maior dos heróis gregos, um modelo de masculinidade com força extraordinária. Jerry Siegel, o cocriador do Super-Homem, admitiu que seu super-herói era "… um personagem como Sansão, Hércules e todos os homens fortes de que já tinha ouvido falar combinados em um só, apenas mais forte ainda…". Da mesma forma, a Mulher-Maravilha é uma variação de Atena, das lendas gregas sobre as amazonas, uma nação inteira de mulheres guerreiras. O Hulk é uma versão terrena de Ares, deus furioso sempre pronto para uma briga. Embora nenhum seja uma simples equivalência do outro, eles compartilham elementos principais suficientes para ser possível colocar lado a lado deuses gregos e super-heróis, como Poseidon com o Aquaman, ou Hermes com o Flash. As lendas gregas de heróis e seus feitos forneceram um modelo pronto para os super-heróis. Stan Lee, editor e escritor da Marvel Comics, certa vez se referiu aos super-heróis como "uma mitologia do século XX" que apresentava "um mito inteiramente contemporâneo, uma família de lendas que pode ser passada para futuras gerações".

As aventuras dos deuses gregos se assemelham às histórias dos super-heróis dos gibis. Talvez o primeiro super-herói grego lendário tenha sido Perseu, cuja derrota dos monstruosos Titãs deu forma aos mitos fundadores dos Olimpianos. Um semideus, Perseu matou a górgone Medusa antes de resgatar Andrômeda de um monstro marinho solto por Poseidon. Perseu estava pondo em prática a profecia do Oráculo, cumprindo seu destino heroico. Outra história clássica conta sobre os Trabalhos de Hércules. Essas doze tarefas foram realizadas por Hércules como castigo por ter matado os filhos durante um acesso de loucura. Esses mitos gregos, juntamente com outros sobre Aquiles, Jasão e os Argonautas, ou Teseu e o Minotauro, foram uma fonte rica de histórias e personagens para os super-heróis mais bem-sucedidos. Os criadores da DC Comics e da Marvel Comics inspiraram-se livremente nessas histórias e lendas para seus épicos modernos de fantasia.

A existência desses heróis parecidos com deuses não é suficiente para explicar as raízes míticas do super-herói moderno das revistas em quadrinhos. Também se faz necessária a noção da “missão heroica”, um monomito encontrado de forma semelhante em várias culturas, geralmente como epopeias ou lendas. O conceito é mais bem resumido na ideia da “jornada do herói” do erudito Joseph Campbell, que descreve os seguintes fundamentos: “Um herói sai do mundo cotidiano e entra em um mundo de prodígios sobrenaturais: forças fabulosas são encontradas e uma vitória decisiva é conquistada; então o herói volta de sua aventura misteriosa com o poder de conferir benefícios a seus semelhantes.”

Por exemplo, o épico mesopotâmico de Gilgamesh, cuja variante da Velha Babilônia remonta ao século XVIII a.C., relata a história do Rei de Uruk – o mortal porém semidivino Gilgamesh – que combate e derrota seu adversário, o selvagem Enkidu. Juntos (como um super-herói e seu ajudante), eles embarcam em uma jornada heroica às Montanhas de Cedro para derrotar o guardião monstruoso, Humbaba. Outras aventuras acompanham a dupla na luta contra o Touro do Céu, depois de Gilgamesh rejeitar os assédios da deusa Ishtar. Com a morte de Enkidu, causada por Ishtar, Gilgamesh sai em busca da imortalidade. A Marvel Comics usou Gilgamesh diretamente como um dos Eternos, imortais que por muito tempo têm sido confundidos com deuses.

Além de instituir um ajudante (também visto em Iolaus com Hércules e Pátroclo com Aquiles), a história de Gilgamesh mostra o herói renunciando à tentação sexual, como fazem muitos heróis das revistas em quadrinhos. Gilgamesh é também uma figura que procura um poder transcendente, uma

forma de superar os limites do mundo físico (no caso dele, o poder de viver para sempre). A maioria dos super-heróis (nem todos, o Batman é apenas um homem fisicamente excepcional que utiliza apetrechos) exibe um atributo que lhes permite superar as limitações terrenas, seja voar sem uma aeronave ou ter superforça ou supervelocidade.

Da mesma forma, os épicos gregos de Homero fornecem um esboço para muitas jornadas de heróis, a "epopeia" que relata feitos heroicos e grandes eventos que causam impacto na História. Do *Épico de Gilgamesh*, passando pelo *Mahabharata* indiano em sânscrito, pela *Ilíada* e pela *Odisseia*, de Homero, até a obra romana *Eneida*, de Virgílio, a epopeia tomou forma e provou ser uma grande influência na criação e na evolução das histórias posteriores dos super-heróis.

Outro exemplo é *Beowulf*, o poema épico em inglês antigo que data de algum ponto entre o século VIII e o início do século XI. A história fala de um aventureiro escandinavo que vem em auxílio do rei dos dinamarqueses, Hroögar, cujo reino está sob ataque do monstro Grendel. Beowulf mata tanto o monstro quanto a mãe de Grendel, retorna à terra natal como herói e vira rei de seu povo. Cerca de cinquenta anos depois, mais velho, Beowulf mata um dragão, mas é mortalmente ferido em combate.

Beowulf e outros épicos antigos criaram um modelo aplicável a muitas histórias de origens de super-heróis, tal como a do Capitão Marvel. O jovem repórter de rádio Billy Batson ouve o "chamado da aventura" de Campbell quando é escolhido para se tornar o campeão do mago Shazam. Viaja pelos subterrâneos através de uma misteriosa linha de metrô, encontra Shazam e renasce diferente para o mundo. Sempre que pronuncia o nome do mago, Billy Batson é atingido por um relâmpago mágico e transformado em um super-herói adulto, o mortal mais poderoso do mundo: o Capitão Marvel. Na década de 1940, os gibis do Capitão Marvel venderam até mais do que aqueles com o Super-Homem.

Ao lado de mitos e lendas, personagens do folclore ajudaram a dar forma aos arquétipos do super-herói. Os super-heróis costumam seguir um código, um conjunto de regras de comportamento que os obriga a lutar em nome dos pobres, tiranizados e oprimidos, e contra os criminosos e malfeitores. A base disso pode ter vindo de Robin Hood, o herói do folclore inglês que ficou famoso por roubar dos ricos para dar aos pobres. O relato mais popular da lenda de Robin Hood coloca-o como um fora da lei do final do século XII. Ele é um defensor do Rei Ricardo Coração de Leão, cuja ausência na Terceira Cruzada permitiu o

desgoverno do reino por parte do irmão, João. Vários relatos brincam com a posição social de Hood – em algumas versões, ele é um plebeu; em outras, um aristocrata –, mas a essência de sua origem é o fato de ele lutar em nome do povo contra a opressão.

Robin Hood é um precursor influente dos super-heróis. Ele usa um "uniforme", que serve tanto para camuflá-lo na floresta (é tradicionalmente na cor verde-musgo) quanto para disfarçar a própria identidade. O Super-Homem e o Batman, entre muitos outros, usam uniformes alternadamente para se destacar ou se misturar ao ambiente e para disfarçar suas identidades como Clark Kent e Bruce Wayne. Robin Hood invariavelmente luta pelo que é certo, contra o poder imposto, e essa também é a declaração de missão da maioria dos super-heróis modernos. Tanto Robin Hood quanto muitos super-heróis são foras da lei, no sentido de que colocam a execução de justiça acima do respeito à lei, especialmente se estão lutando contra um sistema corrupto. Robin Hood procura não só aliviar o sofrimento dos pobres – e isso é igualmente importante – mas também pune os opressores: ele é uma inspiração para personagens justiceiros como o Batman.

Histórias de super-homens, humanos dotados de poderes além dos meros mortais, são tão antigas quanto a história da humanidade, assim como desenhar. Desenhos em cavernas na França e na Espanha, executados entre 10 mil e 25 mil anos atrás, registram eventos cotidianos e feitos heroicos. Das pinturas das tumbas e hieróglifos egípcios, de cerca de 1300 a.C., passando pelos exemplos que sobreviveram da arte sequencial medieval, tal como a Tapeçaria de Bayeux (uma peça de tecido bordado de 70 metros de comprimento que retrata a conquista da Inglaterra pelos normandos, de cerca de 1100), até os códices mexicanos, uma forma primitiva de livro encadernado, de 1500, homens e mulheres criaram imagens que contavam histórias, geralmente sobre aventuras ou feitos fantásticos. Os primeiros exemplos de narrativa ilustrada – uma história contada através de imagens sequenciais e palavras – que sobreviveram incluem as frisas gregas e a Coluna de Trajano, em Roma, do ano 113. Desde que manuscritos ilustrados e versões desenhadas da Bíblia foram utilizados para espalhar a "palavra" aos analfabetos (como a *Biblia pauperum*, ou Bíblia dos Pobres), o desejo de se comunicar por meio de histórias contadas em desenhos tem sido irresistível.

Para a maioria desses exemplos, o leitor ou espectador tinha que ir até a história, pois ela se encontrava em uma localização geográfica física, era pintada

diretamente ou ficava pendurada numa parede. Foi apenas com a invenção de técnicas mecânicas de impressão no século XV e o posterior desenvolvimento de uma mídia de massa no Ocidente que a narrativa gráfica chegou até o leitor. Os tipos móveis foram desenvolvidos na China, no início do segundo milênio, mas somente depois de vários séculos as técnicas se espalharam pela Europa. A primeira prensa tipográfica surgiu em 1450, introduzida por Johannes Gutenberg na Alemanha, seguido por William Caxton na Grã-Bretanha.

A revolução da impressão para o mercado de massa no século XVI resultou na propagação dos livros impressos, e entre os mais populares (e mais numerosos) estavam as obras de Erasmo, teólogo holandês da Renascença, e os tratados religiosos de Martinho Lutero, professor alemão de teologia. Por volta dos séculos XVII e XVIII, surgiram os primeiros periódicos – jornais ilustrados, impressos regularmente com informações e atualidades – na Europa, primeiramente na Alemanha. O primeiro jornal diário inglês de sucesso – *Daily Courant* – surgiu em 1702. O jornal americano mais antigo foi publicado no período colonial pelo irmão mais velho de Benjamin Franklin, James, que produziu o *New England Courant* em 1721.

A maior parte dos primeiros materiais impressos era religiosa, mas, por volta do século XVIII, artistas como o pintor e gravurista William Hogarth, e os caricaturistas James Gillray e Thomas Rowlandson combinaram imagens e desenhos para comentar política, moda e costumes sociais. Hogarth fortalecia as imagens satíricas com legendas de texto (prenunciando os balões de fala das revistas em quadrinhos). O historiador de quadrinhos Maurice Horn alega que a obra de Hogarth "pode ser reconhecida como os primeiros precursores diretos da tira de quadrinhos". Antes de Hogarth e seus contemporâneos, convencionou-se usar "pergaminhos de fala" nos períodos medieval e renascentista, e em algumas artes mesoamericanas antigas – literalmente, um pergaminho que se desdobrava da boca com um texto indicando o que eles pensavam ou diziam. Hogarth combinou a atribuição de fala com uma série de imagens em sequência para frisar um argumento ou contar uma história.

Na década de 1730, Hogarth produzia sua "arte moralizadora" na forma de *A Harlot's Progress* ["O progresso de uma meretriz"] (1732), com seis cenas, e a continuação *A Rake's Progress* ["O progresso de um libertino"] (1735), com oito cenas. A primeira obra representava a vida desesperada de uma pobre moça do interior que vira prostituta ao se mudar para Londres. As imagens finais mostram a morte dela por causa de doenças venéreas e seu funeral. Apesar (ou talvez por causa) do tema sensacionalista, *A Harlot's Progress* foi um grande sucesso. Mais

de 1.200 conjuntos de gravuras foram vendidos para colecionadores por um guinéu cada, e cópias piratas da obra de Hogarth logo surgiram, antes de o artista obter a proteção de uma Lei do Parlamento – The Engraving Copyright Act 1734 – que protegia os artistas de obras originais de outros que vendiam cópias não autorizadas. Os oito quadros da sequência *A Rake's Progress* mostravam a vida desregrada de Tom Rakewell, filho de um comerciante rico que se permite uma vida suntuosa, de jogatina e visitas a bordéis, apenas para terminar os dias em um hospício.

No início do século XIX, as histórias sequenciais do artista suíço Rodolphe Töpffer eram contadas como desenhos com legendas embaixo (depois de Hogarth) e estavam disponíveis na Europa inteira e nos Estados Unidos, geralmente em edições pirateadas. Ele inovou ao dar ênfase ao entretenimento, em vez de ao "progresso moral". Sua *littérature en estampes* (histórias em desenhos) era publicada como álbuns, muitas vezes com mais de 100 páginas de conteúdo. Em 1845, Töpffer resumiu a abordagem da "história em desenhos" em seu *Essai de Physiognomie* ["Ensaio sobre a fisiognomia"], notando que "para construir uma história em desenhos […] a pessoa tem que inventar uma espécie de jogo em que as partes... formem um todo satisfatório. Cria-se um livro: bom ou ruim, sério ou bobo, louco ou são".

Embora ele considerasse que sua obra tinha um impacto potencialmente poderoso, Töpffer estava ciente da reação crítica negativa que cercava tais "revistas em quadrinhos" mesmo naquele estágio inicial de sua evolução: "… a história em desenhos, que os críticos desconsideram e os estudiosos mal notam, tem uma influência maior em todos os momentos, talvez até mais do que a literatura escrita". Ele reconheceu o poder da combinação de imagens com texto em sequência, pois um sem o outro não conteria os mesmos significados que os leitores lhes atribuiriam combinados em interação. A obra de Töpffer inspirou imitadores, especialmente Gustave Doré, cujo álbum de história em desenhos *Les Travaux d'Hercule* ["Os trabalhos de Hércules"] (1847) seguiu o exemplo de Töpffer, embora ele tivesse contado a história deste antigo "super-homem" com uma arte mais talentosa do que o primeiro.

Jornais e revistas, tais como *Punch* (1841), muitas vezes publicavam caricaturas que seguiam o estilo de Hogarth e faziam comentários sobre eventos recentes do noticiário e personalidades de destaque na sociedade, que na época começaram a ser conhecidos como "cartuns". Na Alemanha de 1865, o caricaturista Wilhelm Busch desenvolveu uma de suas primeiras tiras de quadrinhos, *Max und Moritz*, que acompanhava as confusões de dois jovens

encrenqueiros e contava histórias moralistas através de ilustrações e dísticos rimados. Nos Estados Unidos, foi travada uma guerra de jornais entre o *New York World* de Joseph Pulitzer e o *New York Journal* de William Randolph Hearst através do uso de tiras de quadrinhos para atrair leitores. Pulitzer lançou *The Yellow Kid* [“O garoto amarelo”] em 1895, que acompanhava a vida do personagem-título de cabeça raspada em Hogan’s Alley, uma área de cortiços em Nova York. Criado pelo artista Richard Felton Outcault, *The Yellow Kid* apresentava “um teatro da cidade na virada do século, no qual as tensões raciais e de classe deste novo ambiente urbano e consumista eram representadas por um grupo de crianças travessas do lado pobre de Nova York”. Outcault inovou no uso de texto de fala para indicar diálogos diretos dos personagens, embora muitas vezes o texto fosse escrito no camisolão de dormir do “menino amarelo” (no qual uma nova tinta amarela foi testada pelo impressor, daí o apelido). A expressão “revista em quadrinhos” foi usada pela primeira vez em 1897 para descrever o suplemento “McFadden’s Row of Flats” de Outcault, no *New York Journal*.

O trabalho de Busch em *Max und Moritz* foi uma inspiração direta para um imigrante alemão nos Estados Unidos, Rudolph Dirks, que criou *Os sobrinhos do Capitão*, uma tira sobre um par de gêmeos rebeldes que foi publicada no *New York Journal* de Hearst de 1897 por 37 anos. Além de desenvolver mais o uso de balões de fala após Outcault, Dirks introduziu “balões de pensamento”, indicados por uma série de bolhas interrompidas que levava ao balão das palavras, bem como ao usar símbolos gráficos, tais como uma tora sendo serrada para significar roncos altos, e estrelas brilhantes para indicar dor.

A guerra Pulitzer e Hearst de jornais de 1887 testemunhou o desenvolvimento de várias tiras de quadrinhos populares. Entre elas estavam *The Little Bears* (1893–96), a primeira tira americana a usar personagens recorrentes, cujo primeiro número de uma tira de quadrinhos colorida apareceu em 1897. Em 1912, Hearst lançou uma página inteira de seu *New York Daily Journal* dedicada apenas às tiras, depois conhecidas coloquialmente como “quadrinhos”. Em 1922, coleções de tirinhas diárias de jornais, republicadas em formato de revista, eram itens comuns nas bancas de jornais dos Estados Unidos. O palco estava montado para a ascensão dos quadrinhos coloridos (chamados em inglês de *four-colour* por causa das quatro cores – ciano, magenta, amarelo e preto – usadas para produzir o colorido) e a chegada do inconfundível super-herói americano.

Os filmes mudos de Douglas Fairbanks consolidaram a imagem visual do vingador mascarado na imaginação popular, no início do século XX, e abriram caminho para os super-heróis dos quadrinhos. Fairbanks interpretou vários personagens de capa e espada em filmes repletos de atos de bravura e de justiça. Os mais importantes foram *A Marca do Zorro* (1920), *Robin Hood* (1922) e *O Pirata Negro* (1926, primeiro longa-metragem em Technicolor). Esses heróis uniformizados – o Zorro usa máscara, capa e chapéu, e deixa um "Z" marcado como forma de identificar sua presença – e figuras de piratas foram importantes para o sucesso dos primeiros filmes desse gênero, e a graciosa destreza atlética de Fairbanks levou-o a encarnar vários desses personagens.

Muitos dos primeiros heróis do cinema se inspiraram em personagens da literatura vitoriana, alguns dos quais tinham uma dívida igual com as lendas e histórias de Robin Hood. Inicialmente apresentado em uma peça de 1903, e depois em um romance de 1905, o Pimpinela Escarlate da Baronesa Orczy estabeleceu o conceito de um herói com uma identidade secreta na imaginação popular (embora não fosse um herói, a história de Robert Louis Stevenson, contada em *O médico e o monstro* [1886], prenunciou a ideia de um personagem de dupla identidade). O Pimpinela Escarlate é o aristocrata inglês Sir Percy Blakeney, que resgata aristocratas franceses de seu destino como convidados da Madame Guilhotina durante a Revolução Francesa. O Pimpinela Escarlate exibe vários atributos que mais tarde se tornariam um padrão dos super-heróis, incluindo um gosto por disfarces, um talento impressionante com uma arma (uma espada) e a capacidade de ser mais inteligente que os adversários e ludibriá-los. Ao atrair a atenção para seu alter ego, Blakeney causa furor e se esconde por trás da imagem pública de um playboy afetado e obtuso (como Bruce Wayne). Enquanto as autoridades revolucionárias da França caçam o homem mascarado, Sir Percy estabelece uma rede de partidários, a Liga do Pimpinela Escarlate, que o auxilia em seus esforços – uma inspiração para equipes de super-heróis posteriores, como a Liga da Justiça. Talvez previsivelmente, dado o título de "Baronesa", Orczy escrevesse do ponto de vista da nobreza. O Pimpinela Escarlate fracassou como um protossuper-herói, pois lutava pelos privilegiados, e não pelos interesses das pessoas comuns.

O passo seguinte foi o Zorro, o fora da lei de Johnston McCulley que defendia os pobres nos primórdios da Califórnia contra autoridades tirânicas e outros vilões. Começando em 1919, o herói de McCulley apareceu em *All-Story Weekly*, uma das muitas revistas pulp que publicavam histórias em série entre o final do século XIX e a década de 1950.

O Zorro apareceu pela primeira vez em *A Maldição de Capistrano*, uma aventura de cinco episódios. Tendo Don Diego de la Vega como alter ego, ele vestia uma capa preta e um sombreiro de aba larga, bem como uma máscara negra, e usava uma rapieira para gravar seu inconfundível símbolo "Z" em três rápidos golpes. Assim como o Pimpinela Escarlate, Don Diego interpreta um janota que usa rendas e evita violência por ser (supostamente) inútil com uma espada. A nobre falida Lolita Pulido não dá bola para o impassível Diego, mas fica intrigada com o fora da lei Zorro (assim como Lois Lane rejeita Clark Kent, mas é fascinada pelo Super-Homem). À noite, o Zorro ataca, vingando os indefesos, punindo políticos cruéis e ajudando os oprimidos (seu código de super-herói).

A primeira história foi concluída com a revelação pública da identidade secreta do Zorro (Tony Stark, de *Homem de Ferro*, teve um destino similar). O sucesso inesperado da estreia – que resultou nos filmes de Fairbanks – fez com que a identidade secreta do Zorro fosse prontamente restabelecida e teve como consequência mais de 60 histórias escritas por McCulley, até a morte do autor em 1958 (o mesmo ano em que a Disney lançou *Zorro*, seriado de tevê que logo se tornou popular). O Zorro apareceria em mais de 40 filmes, do filme mudo de Fairbanks aos dois longas-metragens estrelados por Antonio Banderas, *A Máscara do Zorro* (1998) e *A Lenda do Zorro* (2005).

A pulp fiction – seja na forma dos penny dreadfuls da Era Vitoriana, das revistas americanas de contos, ou das dime novels do início do século XX, sem falar das radionovelas das décadas de 1920 e 1930 – produziu uma gama de personagens heroicos e vilanescos que influenciariam os super-heróis dos quadrinhos do final dos anos 1930 e do início da década de 1940. Os penny dreadfuls britânicos proporcionavam escapismo barato para uma população recém-alfabetizada e jovens leitores da classe trabalhadora. Os primeiros trabalhos de Charles Dickens foram publicados em série, mas o gênero da ficção barata é mais lembrado pelas histórias góticas e de aventuras, que apresentaram personagens como Sweeney Todd, em *O barbeiro demoníaco da Rua Fleet* (publicado entre 1846-7), Dick Turpin, um bandoleiro real do século XVIII (cujos feitos seguiram o modelo do Robin Hood na série *Black Bess*, de 254 partes, de 1867-8), e o detetive Sexton Blake (1893), muitíssimo influenciado por Sherlock Holmes (1887-1927) de Arthur Conan Doyle. O "raciocínio dedutivo" de Holmes poderia ser um superpoder (com o chapéu de caçador e o cachimbo característicos como "uniforme"), enquanto o raramente visto Professor Moriarty serve como modelo de supervilão, como aconteceu com Fu

Manchu, a personificação do “perigo amarelo” da pulp fiction, na obra de Sax Rohmer (1913-59, pseudônimo de Arthur Henry Sarsfield Ward). Da mesma forma, o cronista de Sherlock Holmes, o Dr. John Watson, pode ser encarado como o arquétipo do ajudante de um super-herói.

Outros heróis ficcionais britânicos, como Biggles (o piloto e aventureiro James Bigglesworth, cujas aventuras foram publicadas de 1932 até a morte do autor em 1968), de W. E. Johns; Richard Hannay, de John Buchan (em cinco romances, começando com *Os 39 degraus*, de 1915); e Bulldog Drummond (1920-54), de Herman Cyril McNeile, proporcionaram uma espécie de heroísmo “fleumático” e movido pelo dever que mostrava homens abnegados (quase nunca mulheres) embarcando em aventuras duvidosas, muitas vezes simplesmente pela adrenalina daquilo tudo.

Indo além desses intrépidos aventureiros do Império Britânico, as revistas pulp americanas deram espaço à ascensão do herói dedicado e altruísta que combate o crime. Seguindo as façanhas mascaradas de Zorro estavam o Sombra (1930), um hipnotizador; Doc Savage (1933), o “ápice do ser humano”; e o Aranha Negra (1933). Ao estrear no programa radiofônico *The Detective Hour* em julho de 1930, baseado nas histórias publicadas pela Street & Smith Publications, o Sombra apresentou Lamont Cranston (embora o personagem inicialmente fosse anônimo e simplesmente narrasse as histórias), um justiceiro que combatia o crime usando poderes psíquicos (principalmente “o poder de confundir a mente dos homens”) para derrotar os inimigos. O escritor Walter B. Gibson (sob o pseudônimo Maxwell Grant) desenvolveu o personagem na versão impressa como uma figura ambígua, nem herói, nem vilão. Agindo após o anoitecer, o Sombra não tinha escrúpulos em invadir propriedades e fazer uso do medo para dissuadir malfeitores de suas atividades abomináveis. Vários escritores desenvolveram o personagem, inicialmente um aventureiro e combatente do crime chamado Kent Allard (que depois assume a identidade mais conhecida de Lamont Cranston), através de inúmeros contos e romances. O Sombra tem vários colaboradores que poderiam ser considerados ajudantes, como o motorista “Moe” Shrevnitz, Harry Vincent, um homem que ele salva do suicídio, e o jornalista Clyde Burke. Ele até tem a própria “namorada de bandido” dos filmes noir, nas curvas da socialite Margo Lane. A abordagem ambígua do Sombra em relação ao combate ao crime faz com que ele ajude a população e seja procurado pela polícia (um destino que mais tarde se repetiu com o Batman e o Homem-Aranha). Seus inimigos incluem cientistas loucos, conspiradores internacionais, espiões e reis do crime, incluindo adversários

recorrentes como Shiwan Khan, o Mestre Vodu, o Príncipe do Mal, e o Vespa. A versão de rádio mais lembrada do Sombra contou com um jovem Orson Welles (então com apenas 22 anos) como Lamont Cranston entre 1937 e 1938.* *The Whistler* (1942-55) teve um programa de rádio similar (depois uma série de filmes B) que era uma cópia do Sombra.

*Houve uma versão brasileira na década de 1940, transmitida pela Rádio Nacional, com o ator e locutor Saint-Clair Lopes no papel do Sombra. (N. T.)

Houve ecos também do Sombra no herói dos romances pulp de Leslie Charteris, o Santo, que apareceu pela primeira vez em *Meet the Tiger* [“Conheça o Tigre”], de 1928. Como o Sombra, Simon Templar era temido no submundo do crime por não jogar segundo “as regras”. Templar lutava contra o que ele se referia como “os Ímpios”, e doava o dinheiro para caridade (menos 10 por cento de “comissão”). Este “Robin Hood do crime moderno” foi perseguido internacionalmente pelas forças da lei e da ordem, e era ocasionalmente auxiliado por uma gangue conhecida como os Cinco Reis. O Santo apareceu em revistas e livros de 1928 a 1983, em uma série de filmes B e em um longevo programa de rádio com Vincent Price (entre outros), até encontrar um lar na televisão, nas décadas de 1960 e 1970.

Outros combatentes do crime das pulp fictions que estabeleceram a base para a era dos super-heróis incluem Doc Savage e o Aranha Negra (ambos de 1933). Savage era um aventureiro heroico criado internamente para a Street & Smith Publications, com Lester Dent como o principal colaborador da série. Conhecido como o Homem de Bronze (uma denominação digna de um super-herói, tirada do título de sua primeira aventura), Doc Savage apareceu em 181 edições da revista homônima, entre 1933 e 1949, antes de surgir em outras mídias (quadrinhos, rádio, romances, filmes). Criado após o sucesso do Sombra, Clark “Doc” Savage não tinha superpoderes, mas ficara desde o nascimento sob supervisão “científica” para ser um espécime perfeito da humanidade, exibindo os melhores atributos masculinos em inteligência, força e capacidade física. A intenção era a de que Doc Savage fosse “o melhor que um homem pode ser”, para a metade da década de 1930, e os anúncios da editora para os romances referiam-se a ele como um “super-homem”. Entre suas capacidades estavam a

memória fotográfica, a força física, o amplo conhecimento de ciência, o domínio de disfarces e o talento para fingir ser outra pessoa. Dent descreveu o personagem como uma mistura da mente de Sherlock Holmes com o aspecto físico do Tarzan e a benevolência de Abraham Lincoln. De uma base (um precursor do quartel-general do Quarteto Fantástico) no octagésimo andar de um arranha-céu que lembrava o Empire State Building, Savage lutava contra o mal com a ajuda do "quinteto fabuloso": um químico, um advogado, um engenheiro civil, um engenheiro elétrico e um arqueólogo/geólogo. Uma frota de veículos, de carros e caminhões a aeronaves e barcos, estava disponível para ele em um hangar secreto no rio Hudson, financiado pelo ouro doado por uma mina na América Central que havia sido dos maias. Savage também tinha uma variedade de apetrechos úteis e armas à disposição. Ele se recolhia em sua "Fortaleza da Solidão", no Ártico (antecipando a base de gelo icônica do Super-Homem por vários anos). A ciência racional foi o atributo inconfundível da série de Doc Savage; portanto, por mais bizarro que o vilão ou aparelho pudessem ser, não importava: sempre havia uma explicação científica razoavelmente plausível, mesmo que muitas delas desafiassem a realidade científica da época.

O Aranha Negra foi desenvolvido em 1933 por uma editora pulp concorrente, a Popular Publications, para competir diretamente com o Sombra da Street & Smith. Mais um playboy milionário, Richard Wentworth passava o tempo combatendo o crime em Nova York, usando uma capa preta e um chapelão – depois ele aplicaria maquiagem ou colocaria uma máscara para criar uma figura mais assustadora aos olhos dos vilões do submundo (a motivação do Batman para o disfarce). Assim como muitos detetives pulp, o Aranha Negra era um mestre do disfarce e costumava passar por um bandido de meia-tigela, Blinky McQuade, para obter informações dos criminosos. As histórias geralmente violentas mostravam o Aranha Negra – conhecido como "o Mestre dos Homens" – enfrentando vilões envolvidos em ações criminosas de âmbito nacional, que às vezes levavam à morte de centenas de pessoas. Cercado pela equipe de sempre de auxiliares e antagonistas, o Aranha Negra deixava uma gota de sangue na cabeça dos criminosos que ele executava como um alerta para os demais. O original durou uma década, enquanto dois seriados cinematográficos de suspense – em 1938 e 1941 – transformaram o Aranha Negra em um super-herói mais tradicional, até com uma capa com desenho de teia de aranha.

Criado para o rádio em 1936, o Besouro Verde foi outro justiceiro mascarado que combatia o crime. Na verdade, sobrinho-neto do Cavaleiro Solitário, o Besouro Verde era Britt Reid, um jovem rico que possuía um jornal e que, de

acordo com a narração original, “caça a maior presa de todas: os inimigos públicos que nem os agentes federais conseguem alcançar!” Seu ajudante, Kato, era de origem japonesa (até o ataque a Pearl Harbor, quando ele se tornou “Filipino”) e desempenhava os papéis de motorista, guarda-costas e executor – ou seja, era o músculo para o cérebro de Reid.

Além dos pulps e das radionovelas, protossuper-heróis apareceram nas tiras de quadrinhos de jornais. A superforça do Popeye vinha do espinafre (o próprio Popeye era uma cópia de Hugo Hércules, um homem forte muito anterior a ele, que era publicado no *Chicago Tribune* entre 1902-3). *O Fantasma* (1936), criado por Lee Falk, aparecia em uma tira de uma rede de jornais diários e usava uma malha roxa colante e máscara sem pupilas (um padrão para muitos super-heróis). O visual foi inspirado em Robin Hood (muitas vezes mostrado em malha colante), enquanto a máscara veio dos bustos gregos. Falk possuía o molde, pois, dois anos antes, tinha criado Mandrake, o Mágico, o hipnotizador que combatia vilões.

O primeiro combatente do crime mascarado (sem superpoderes) publicado exclusivamente como personagem de revista em quadrinhos (sem ter aparecido previamente no rádio ou em tiras de jornais) foi o Gongo, criado por George Brenner para a Comic Magazine Company. O personagem é o elo perdido entre os heróis do rádio e das revistas pulp e os super-heróis populares que surgiram nas revistas em quadrinhos. O ex-promotor público Brian O’Brien se autointitulava “O Gongo” e deixava um cartão de visitas com o mostrador de um relógio com o slogan “O Gongo soou!”. Sua única concessão à área em desenvolvimento do vestuário de super-herói era uma máscara; de resto, ele usava um terno normal. O personagem pode ter sido uma influência para um super-herói justiceiro mais bem-sucedido criado por Will Eisner, o Spirit, na década de 1940.

As últimas peças do quebra-cabeça dos super-heróis foram os heróis pulp de ficção científica e fantasia do início do século XX, incluindo *John Carter de Marte* (1912) e *Tarzan* (1912), de Edgar Rice Burroughs; *Buck Rogers* (1928), o herói espacial pulp de Philip Francis Nowlan; *Conan, o Bárbaro* (1932), de Robert E. Howard; e *Flash Gordon* (1934), o herói das tiras de jornal de Alex Raymond. Estes foram protótipos de personagens posteriores, com a destreza atlética, força e habilidades místicas, como o reino animal do Tarzan; os costumes guerreiros do Conan; e os apetrechos e a tecnologia futuristas do Buck e do Flash (bem como as escolhas de vestuário – cada um costumava usar uma

capa), todos contribuindo como elementos para a figura icônica do super-herói americano de quadrinhos.

Uma figura que não teve reconhecimento apropriado foi o escritor de ficção científica pulp Philip Gordon Wylie. Ele criou vários personagens influentes, como Hugo Danner, no romance *Gladiator* (1930), que tem força sobre-humana e pele à prova de balas, um óbvio precursor do Super-Homem. Da mesma maneira, seu livro *The Savage Gentleman* (1932) conta a história de um homem que esconde o filho em uma ilha isolada, onde ele é treinado pelo pai para se tornar um espécime fisicamente ideal, uma influência para Doc Savage. Em *When Worlds Collide* (1933, coescrito com Edwin Balmer e filmado em 1951 como *O Fim do Mundo*), ele prenunciou algumas das histórias do Flash Gordon de Alex Raymond e pode ter influenciado Jerry Siegel e Joe Shuster no desenvolvimento da fuga do Super-Homem de Krypton, o planeta condenado. Wylie tinha um forte interesse no futuro, não apenas na sobrevivência da humanidade em uma possível guerra nuclear, mas como espécie. Seus pensamentos filosóficos, expressos em romances e ensaios, foram o pano de fundo no qual os primeiros super-heróis dos quadrinhos acabaram sendo criados.

Antes do lançamento do Super-Homem em 1938, a maioria das histórias em quadrinhos ficou reservada às páginas de tiras de jornais e revistas, em que personagens como *Happy Hooligan* (1900), de Frederick Burr Opper, brilhavam. As desventuras desses personagens e de outros – como *Os sobrinhos do Capitão* – foram colecionadas em reedições compiladas entre 1902 e 1905. Quando o meio de comunicação começou a se definir, inúmeros personagens que em breve se tornariam clássicos surgiram nas publicações americanas. Windsor McKay explorou o mundo dos sonhos em *Little Nemo in Slumberland* [“O pequeno Nemo na terra dos sonhos”] (de 1905); *Mutt and Jeff* estrearam em 1907, com personagens de destaque como *O Gato Maluco* (1913) e *Popeye* (1929) logo em seguida. As tiras de ficção científica como *Buck Rogers* e *Flash Gordon* mostraram que o meio de comunicação podia ser utilizado para contar histórias sérias em série.

Somente em 1933 o formato moderno da revista em quadrinhos foi instituído. Coleções de tiras reeditadas anteriormente apareceram em vários formatos e tamanhos. Ao receber a tarefa de criar uma publicação para ser oferecida como brinde em mercadorias do varejo, o vendedor Max C. Gaines, da Eastern Color Printing Company, criou um formato de revista em quadrinhos colorida que é conhecido por milhões de compradores regulares nos dias de hoje.

Isto levou à criação da revista em quadrinhos de 64 páginas *Famous Funnies*, uma publicação de 10 centavos de dólar vendida em bancas de jornais e que colecionava uma variedade de tiras dominicais coloridas reeditadas dos jornais. Gaines se tornaria coeditor da All-American Publications (lar de super-heróis como Lanterna Verde, Mulher-Maravilha e Gavião Negro, e absorvida pela DC Comics) e fundador da Educational Comics (mais tarde EC Comics, notória editora de gibis de horror da década de 1950). Um bando de novas "revistas de histórias desenhadas" veio depois de *Famous Funnies*, incluindo *New Comics* (1935), a primeira a publicar material completamente original e cuja editora National Allied Publications logo se tornaria National Periodical Publications e, finalmente, DC Comics.

Esses grandiosos heróis e vilões pulp foram esboços dos clássicos super-heróis americanos dos quadrinhos. Nos últimos anos da década de 1930, tudo estava pronto para o nascimento do super-herói americano definitivo. Seriam necessários os esforços criativos de dois jovens – Jerry Siegel e Joe Shuster – e uma figura icônica, o Super-Homem, para lançar uma duradoura indústria do entretenimento.



CAPÍTULO 3

A CHEGADA DO SUPER-HOMEM: O PRIMEIRO SUPER-HERÓI DOS QUADRINHOS

O mundo das histórias de super-heróis em quadrinhos começou no final dos anos 1930 e início dos anos 1940. Foi a criação muitas vezes involuntária de um diverso grupo de homens, desde contrabandistas e aspirantes a gângsteres, editores de revistas pulp e pornógrafos a filhos criativos de imigrantes judeus tentando ser mais americanos do que seus próprios vizinhos. Desta salada de interesses conflitantes e inspirações improváveis emergiu uma nova forma de arte que tomaria de assalto o restante do entretenimento do século XX.

A indústria multimilionária montada em torno dos super-heróis que domina a temporada anual de blockbusters do verão americano começou com apenas dois homens, um personagem extraordinário e uma revista em quadrinhos: *Action Comics* número 1, publicada em abril de 1938 (data de capa: junho). Os dois homens eram Jerome “Jerry” Siegel e Joe Shuster, e o personagem era o Super-Homem, de quem praticamente todos os outros super-heróis derivaram, seja em imitação ou em reação direta ao Homem de Aço que caiu na Terra, vindo do planeta Krypton.

O mais extraordinário é que a figura duradoura e culturalmente importante do Super-Homem foi criada por dois adolescentes socialmente desajeitados de

Cleveland, no auge da Grande Depressão dos Estados Unidos. O personagem não foi uma invenção corporativa nem a obra de um escritor de pulp fiction ou de um veterano das tiras de jornais: o Super-Homem e a mitologia estabelecida na primeira sequência de aparições em *Action Comics*, tiras de jornais e no longevo seriado de rádio saíram da imaginação de uma dupla de moleques oprimidos e sonhadores.

Tanto Siegel quanto Shuster nasceram em 1914; Shuster em julho, Siegel em outubro. Shuster nasceu em Toronto, no Canadá, filho de imigrantes judeus, e se mudou para Cleveland, em Ohio, em 1924. Ele estudou na Glenville High School e fez amizade com Siegel em 1931. Siegel tinha crescido em Cleveland e também era filho de imigrantes judeus. Os dois logo se tornaram melhores amigos e compartilhavam uma paixão por ficção científica em seriados de cinema, revistas pulp e tiras de jornais. Eram leitores ávidos de *Amazing Stories* e *Weird Tales*, pulps que lhes ofereciam doses regulares de esquisitice e imaginação. Adoravam ver o mais recente filme de capa e espada de Douglas Fairbanks no cinema. Mais importante de tudo, Siegel e Shuster devoravam as tiras diárias e dominicais dos jornais, especialmente as aventuras de Buck Rogers ou as peripécias na selva do Tarzan de Edgar Rice Burroughs. Siegel disse certa vez: “Quando Joe e eu nos conhecemos, foi como os elementos químicos certos se misturando.” A dupla ousou ter esperanças de que seus interesses pudessem oferecer uma saída para as circunstâncias depauperadas em que se encontravam. Siegel e Shuster não queriam apenas ler sobre mundos imaginários: eles queriam criá-los.

Ambos eram jovens tímidos – Shuster era a imagem do rapaz de óculos nerd – e não tinham um grande círculo de amigos. Como Clark Kent, Siegel trabalhava em um jornal: *The Torch*, que ficava na Glenville High School. Ele chamou Shuster para ser colaborador, e a dupla produziu pequenas tiras de quadrinhos e histórias de humor para divertir os colegas estudantes. Nas páginas de *The Torch*, Siegel escrevia e Shuster ilustrava uma paródia do herói favorito dos dois, o Tarzan, chamado Goober the Mighty.

A dupla não deu sorte em vender histórias originais para os pulps que eles adoravam, então a autopublicação – seguindo o modelo da newsletter *Science Fiction Digest* que Siegel assinava (editada pelo fã Julius Schwartz, que mais tarde se tornou uma figura-chave na DC Comics) – pareceu ser o melhor caminho. Siegel já havia publicado um dos primeiros fanzines de ficção científica chamado *Cosmic Stories* quando conheceu Shuster, então a dupla

colaborou com outro fanzine chamado *Science Fiction*, com o subtítulo “The Advance Guard of Future Civilization” [“A vanguarda da civilização futura”].

Apenas cinco números de *Science Fiction* foram produzidos, usando-se o mimeógrafo da Glenville High School. No segundo, Siegel publicou a própria resenha do romance *Gladiator*, lançado havia dois anos por Philip Wylie. Foi nas páginas do número 3, publicado em janeiro de 1933, que a versão mais antiga do Super-Homem apareceu pela primeira vez e não teve o devido reconhecimento. Em uma história intitulada “The Reign of the Superman” [“O reinado do Super-Homem”], Siegel e Shuster inventaram um vilão careca e telepático chamado de “o Super-Homem”. Esta versão nascente do super-herói posterior não era um herói fisicamente poderoso interessado em fazer o que é certo. Ao contrário, ele estava mais para a forma futura do antagonista, Lex Luthor. Siegel tirou o nome Super-Homem de *Assim falou Zaratustra* (1883), a obra de Friedrich Nietzsche na qual o filósofo apresentou o conceito do *Übermensch* – traduzido como “homem superior” ou “super-homem”. O termo tinha se repetido em 1903 no título de uma peça de George Bernard Shaw, *Man and Superman* [“Homem e Super-Homem”]. Siegel escreveu a história, e Shuster contribuiu com as ilustrações simples e fortes, começando uma parceria criativa que lhes traria grande fama, mas pouca fortuna.

Na história, um cientista louco (conceito adorado pelos pulps) faz experiências em um nômade, Bill Dunn, que ele alicia com a oferta de “uma refeição de verdade e uma nova roupa”. Como resultado, Dunn desenvolve poderes telepáticos e se torna obcecado com a própria superioridade. Decide que deve dominar o mundo como o primeiro de uma nova raça de “super-homens”. Após matar o cientista, por considerá-lo um rival em potencial, Dunn fica chocado ao descobrir que os poderes são temporários e que não é capaz de recriar a experiência sem o cientista. O aspirante a “super-homem” é forçado a retornar mais uma vez à vida na fila do sopão.

“The Reign of the Superman” foi uma história bem simples de fundo moral, mas nela havia as sementes de um personagem mais importante e uma mitologia que conquistaria o mundo. O elemento químico que transformou Bill Dunn em um super-humano veio de um meteoro do espaço. Enquanto testava os recém-descobertos poderes mentais, Dunn lançou a mente no vazio, onde testemunhou uma batalha entre criaturas estranhas. As origens extraterrestres do Super-Homem que surgiu depois, Kal-El do planeta Krypton, começam aqui. A história também mostra o “super-homem” de Dunn formando uma breve dupla com um repórter de jornal (batizado de Forrest Ackerman em homenagem ao fã muito

conhecido que depois editaria a revista *Famous Monsters of Filmland*), que não é tão indefeso quanto aparenta inicialmente – as origens do alter ego do Super-Homem, Clark Kent. “Como um fã de ficção científica, eu conhecia vários temas do gênero”, disse Siegel. “O super-humano tem sido um dos temas desde Sansão e Hércules… Eu apenas me sentei e escrevi uma história do gênero – só que nesta o super-homem era um vilão.”

Embora o fanzine de Siegel e Shuster tenha sido pouco visto, com apenas cinquenta cópias impressas (itens de colecionador muito procurados hoje), os dois continuaram levando adiante as ambições criativas. Em seguida, eles se voltaram para as tiras de jornal. A dupla criou a própria tira ao estilo de Buck Rogers chamada *Interplanetary Police*, mas a ideia foi rejeitada pela United Features Syndicate, a agência distribuidora de notícias e artigos de Cleveland, que abastecia muitos jornais. A ideia seguinte foi sobre dois amigos (como eles) que inventam um aparelho que lhes permitia enxergar através de qualquer coisa e ver acontecimentos distantes – um precursor da visão de raio X do Super-Homem.

Ao pegar um exemplar de *Detective Dan, Secret Operative Number 48*, publicado pela Consolidated Book Publishers, de Chicago, a dupla notou que a revista reproduzia tiras originais, e não apenas reedições de jornais dominicais. Eles imediatamente ressuscitaram “O Super-Homem”, prepararam um número zero do gibi e enviaram para a Consolidated. Como conta Siegel: “Me ocorreu que ter o Super-Homem como herói em vez de vilão poderia render um grande personagem de tiras ao estilo do Tarzan, só que mais super e sensacional… Joe e eu desenhamos como uma revista em quadrinhos – isso foi no início de 1933. Conseguimos que um editor se interessasse em lançá-la, mas depois ele mudou de ideia, e esse foi o fim daquela versão de ‘O Super-Homem’.”

A Consolidated teve uma reação positiva a “O Super-Homem”, mas decidiu parar de publicar *Detective Dan* após apenas uma edição. Chateados com a rejeição, Shuster queimou cada página de “O Super-Homem”, exceto a capa que Siegel resgatou das chamas. Esta segunda encarnação do Super-Homem estava do lado do bem, mas ele não tinha superpoderes, somente força superior. Tampouco o personagem usava um traje especial – não havia capa; ele era simplesmente um homem de camiseta e calça que agredia fisicamente os malfeitores. Foi, porém, mais um passo importante na evolução do super-herói clássico.

Embora estivessem tentando havia apenas alguns meses, os esforços de Siegel e Shuster em se profissionalizarem não deram resultado, e a formatura no

ensino médio se aproximava. O tempo estava se esgotando para que os dois deixassem uma marca e escapassem do destino como mais um número na estatística de desempregados da Grande Depressão. Siegel trabalhava como entregador após as aulas e recebia quatro dólares por semana, enquanto Shuster começara a vender sorvete na rua. No fundo, os dois acreditavam que esses não eram os empregos a que estavam destinados: Siegel e Shuster tinham ambições maiores se ao menos conseguissem descobrir um jeito de se fazerem ouvir.

Em 1934, uma versão bem-sucedida do Super-Homem finalmente ganhou forma. Deitado sem conseguir dormir, Siegel imaginou um novo formato para seu super-herói. Na manhã seguinte, ele foi correndo ver Shuster, para que pudessem rascunhar o novo visual do Super-Homem. “Falamos muito sobre o personagem, e eu fiz esboços”, disse Shuster ao se recordar da visita empolgada de Siegel. O novo personagem tinha superpoderes, mas, em vez de serem puramente mentais, eles seriam físicos, o que daria uma imagem mais forte para o Super-Homem. Ele seria um grande herói que lutaria contra o mal e a tirania. Teria um visual único. “Vamos colocá-lo neste uniforme”, Shuster se recordou de ter sugerido. “Vamos lhe dar um grande ‘S’ no peito e uma capa – vamos torná-lo o mais colorido e o mais inconfundível que conseguirmos.” Shuster tinha a intenção de usar as cores mais vivas possíveis no uniforme, valendo-se de cores primárias para tirar vantagem da nova impressão colorida usada nos quadrinhos. Queria a capa para poder sugerir movimento, velocidade e ação na arte.

O visual surgiu em parte do conceito do Super-Homem como o atleta definitivo, uma mistura de homem forte com acrobata. O uniforme inconfundível, composto de uma combinação de malha colante com capa, veio dos artistas de circo. Talvez Siegel ou Shuster tivesse pensado em Siegmund (ou Zishe) Breitbart, um judeu forte nascido na Polônia que atuava no teatro de revista na década de 1920 dobrando barras de ferro e quebrando correntes de metal. Também era um visual que eles tinham visto em uma nova tira de quadrinhos favorita: *Flash Gordon*, a tira de jornal diária de Alex Raymond, começara a ser publicada no início de 1934 e mostrava habitantes do espaço sideral usando mantos com colarinho alto e capas ao vento.

Shuster teve outra fonte de inspiração para o visual do novo Super-Homem. Apesar da falta de interesse por atividades físicas, ele ficou um tanto quanto atraído pela nova moda do fisiculturismo. Charles Atlas – cujo nome verdadeiro era Angelo Siciliano – havia surgido como a cara e o corpo do novo movimento de boa forma durante a década de 1920. Ele apareceu em uma série de revistas

sobre saúde publicadas por Bernarr Macfadden, mas logo depois começou a trabalhar sozinho para promover o levantamento de peso como uma forma de ter boa saúde. Da parte de Shuster, ele havia praticado levantamento de peso regularmente durante uma época, e seu conhecimento da cultura da "perfeição física" e dos artigos de revistas com Charles Atlas pode ter desempenhado um papel importante na maneira como ele decidiu desenhar o Super-Homem de Siegel.

O golpe de mestre final foi tornar essa nova encarnação do Super-Homem um imigrante, como suas famílias. Ele viria do espaço sideral, um alienígena enviado para a Terra ainda bebê quando o pai descobre que um cataclismo cósmico está prestes a destruir seu planeta natal (isso pode ter sido influenciado pelos ataques de Ming à Terra com meteoros flamejantes nas primeiras tiras de *Flash Gordon*). O herói de Siegel e Shuster não seria humano, então não seria suscetível às fraquezas humanas.

Este novo Super-Homem se inspirou em vários arquétipos míticos (ver Capítulo 2), mas os mais óbvios foram as histórias de Moisés e Jesus, duas figuras bíblicas destinadas a "salvar o mundo". Esta seria a missão do Super-Homem: manter a humanidade (essencialmente os Estados Unidos, como ficou claro durante a Segunda Guerra Mundial) a salvo do mal. No entanto, esse herói seria um estranho em uma terra estranha, nunca se sentindo de verdade em casa, não importando as tentativas de se adaptar. Como os próprios Siegel e Shuster, o Super-Homem seria um eterno forasteiro.

Com a ideia do Zorro de Douglas Fairbanks na cabeça, e depois de anos lendo sobre aventureiros e criminosos pulp com dupla identidade, Siegel e Shuster decidiram dar ao messias secular americano um rosto verdadeiramente humano. Este alter ergo não seria o aristocrata mimado como tantos heróis pulp e do rádio. Visto que o personagem do Super-Homem era extraordinário, os criadores decidiram tornar sua face humana bastante comum. Clark Kent seria como eles: tímido, míope, desajeitado, trabalhador e socialmente inepto. Como os criadores, ele trabalharia em um jornal. O visual e a personalidade foram moldados a partir de outro herói do cinema – o comediante de óculos Harold Lloyd –, enquanto o nome foi uma homenagem a Clark Gable, um grande astro de meados dos anos 1930. O verdadeiro nome do herói pulp Doc Savage era Clark Savage Jr., apenas uma das muitas similaridades com o Super-Homem. O sobrenome Kent também apareceu como uma das identidades do Sombra, Kent Allard (note o sobrenome de sua ajudante, Margo Lane). Era a carapaça perfeita para esconder um super-herói.

Jerry Siegel pode ter tido uma razão completamente mais pessoal para ter desejado criar um “super-homem” que lutasse pelo lado do bem, uma razão com raízes numa tragédia familiar. O pai de Siegel, Mitchell (o nome original era Michel, mas ele adotou o nome americano Michael – como estava na certidão de óbito – e era conhecido como Mitchell na família), era um imigrante judeu da Lituânia que tinha um brechó em Cleveland. Na noite de 2 junho de 1932, ocorreu um assalto à loja e o pai de Siegel morreu. Embora o boletim de ocorrência sugerisse que tiros foram disparados, Mitchell Siegel, de sessenta anos, na verdade sofreu um ataque cardíaco. Alguns integrantes da família Siegel acreditavam que Mitchell fora assassinado, apesar do relatório do legista dizer que “não havia ferimentos”. Jerry Siegel teve as primeiras ideias sobre o Super-Homem nas semanas imediatamente após a morte do pai: não é de admirar que o então jovem de dezessete anos criasse uma figura fantasiosa de herói que fosse capaz de repelir balas e lutasse por verdade e justiça contra o submundo do crime. Embora a figura do “homem forte” na mitologia e nas lendas tenha sido um fator, talvez seja mais comovente ainda que este super-herói de repercussão mitológica tivesse tido sua origem na noite em que um rapaz solitário perdeu o pai.

Ao escrever o thriller *O livro das mentiras* (2010), o escritor de quadrinhos Brad Meltzer (de *Crise de identidade*, da DC Comics, entre outros), pesquisou exaustivamente a morte de Mitchell Siegel em 1932. Meltzer ficou surpreso ao descobrir uma carta publicada na edição de 3 de junho de 1932 do jornal *Cleveland Plain Dealer* – um dia após a morte do homem – clamando pela ação de justiceiros contra o crescimento do crime. O autor da carta era um tal “A. L. Luther” – possivelmente a origem do arqui-inimigo do Super-Homem, Lex Luthor. Meltzer escreveu: “Por que o mundo ganhou o Super-Homem? Porque um garotinho chamado Jerry Siegel ouviu que seu pai tinha sido assassinado e, na dor, criou um homem à prova de balas.”

Siegel e Shuster deram ao Super-Homem atributos parecidos com os de Cristo (um filho único enviado à Terra para ajudar a humanidade), mas havia muito do herói hebreu Sansão na mistura. Embora judeus, os rapazes queriam atrair um grande público, e isso significava os Estados Unidos cristãos. Os dois precisavam inventar uma testemunha (ou discípulo) para o Super-Homem, alguém que pudesse observar e comentar sobre ele a partir de uma perspectiva puramente humana, que oferecesse um ponto de vista para o leitor. O resultado foi Lois Lane, ás da reportagem do *Daily Star* (o jornal se tornaria o mais

conhecido *Planeta Diário* dois anos depois). Se Siegel não podia ser um jornalista, a melhor coisa era inserir seus personagens naquele mundo. E também havia a vantagem adicional de que a ambientação de um jornal poderia ser uma força motriz útil para as histórias. Aquilo deu a Clark Kent, e ao Super-Homem, uma posição favorável para observar a humanidade.

Lane ganhou o prenome e os aspectos da personalidade de uma paixonite adolescente de Siegel, uma aluna chamada Lois Amster – algo que ele admitiu mais tarde na vida. Apesar de a personagem de Lois Lane ter ambição, independência e coragem, ela seria muito criticada como uma figura fantasiosa criada por um adolescente. A questão que geralmente surgia era: como Lois não percebia que Clark Kent e o Super-Homem eram a mesmíssima pessoa? Como ela podia passar o tempo sonhando melancolicamente em ter um relacionamento com um (o Super-Homem) enquanto dispensava o outro (Clark Kent)? Este foi um tópico que várias interpretações da mitologia do Super-Homem abordariam ao longo de muitos anos. A simplicidade do conceito permitiu reinvenções e elaborações infinitas, mas, na essência, o Super-Homem sempre permaneceu como o imigrante definitivo, e Lois seria sua conexão humana.

Uma segunda fonte para Lois Lane foi uma modelo artística usada por Shuster para desenhar a figura humana: Joanne Carter, que mais tarde de casaria com Siegel. Assim como o Super-Homem foi rejeitado várias vezes, Shuster culpava seu traço, embora Siegel também estivesse repensando e reinventando os conceitos principais de quem era o Super-Homem criado pelos dois. O anúncio à procura de uma modelo artística no *Cleveland Plain Dealer* levou Carter à porta de Shuster. Ela não tinha experiência como modelo, e ele era praticamente um adolescente, mas os dois se deram bem. Shuster contou para Carter tudo sobre o Super-Homem; então, quando ela conheceu Siegel, Carter já estava entusiasmada pelas ideias que a jovem dupla tinha para a possível tira de quadrinhos.

Outra inspiração para a repórter determinada veio dos filmes. Tanto Siegel quanto Shuster eram ávidos cinéfilos e assistiram a muitos filmes e seriados cinematográficos dos anos 1930, possivelmente incluindo a série de comédias dramáticas de Torchy Blane, ambientadas em um jornal. Glenda Farrell foi a primeira a interpretar Torchy Blane, a repórter persuasiva que sempre se via em apuros na caça pelo grande furo. A Warner Bros. lançou nove títulos da série de filmes B (cada um com praticamente uma hora de duração) entre 1936 e 1939 (incluindo o ano após a estreia do Super-Homem). Nos últimos capítulos, a atriz Lola Lane (notem o nome e a aliteração inicial) assumiu o papel em *Quando nos*

Casamos (1938), seguida por Jane Wyman no último filme, *Torchy Brinca com Fogo* (1939).

Apesar do surto de criatividade, Siegel e Shuster não tiveram sorte em vender o Super-Homem. Desesperado, Siegel mandou a mais recente amostra de material para a *Famous Funnies*, que só publicava reedições, mas o pacote foi rapidamente devolvido sem nem ter sido aberto. Embora a editora com o nome coincidentemente apropriado – Super Magazines, Inc. – tivesse demonstrado algum interesse, nada saiu dali também. Os dois acabaram fazendo algum sucesso providencial no mundo dos quadrinhos em 1935, mas não com o Super-Homem.

A primeira venda profissional de Siegel e Shuster foi para a revista em quadrinhos *New Fun*, uma antologia recém-lançada pela pequena editora do Major Malcolm Wheeler-Nicholson. A National Allied Publications (mais tarde DC Comics) estava publicando material original na *New Fun*, e não tiras de jornal reeditadas. Wheeler-Nicholson era um escritor pulp de 45 anos, que agora atuava como pioneiro do novo formato das revistas em quadrinhos americanas. Filho de um pai jornalista e de uma mãe editora de revistas e sufragista, ele estudou em uma academia militar e se juntou à cavalaria americana em 1917. Seguiu-se uma carreira militar agitada e pitoresca (de acordo com uma autobiografia talvez fantasiosa), e, embora tenha sido levado à corte marcial e perdido a patente por ter feito críticas públicas ao Exército, ele continuou a se chamar de “Major”. Seu trabalho nos pulps tinha um forte fundamento militar e era cheio de incidentes, atos de bravura e aventuras, muitos supostamente tirados das próprias façanhas (possivelmente exageradas). Após ter fundado a National Allied Publications (a partir de agora chamada de National) para produzir um gibi rival ao *Famous Funnies*, ele tinha que criar material original, pois todas as tiras famosas pertenciam às grandes editoras. Foi uma necessidade fortuita que acabou provocando o surgimento de um dos gigantes corporativos do entretenimento popular.

Wheeler-Nicholson enxergou potencial em Siegel e Shuster. Ele tinha investido pouco no negócio, então estava mais do que disposto a apostar em talentos iniciantes. Da parte deles, Siegel e Shuster não estavam muito inclinados a oferecer o Super-Homem, que vinha sendo desenvolvido havia muito tempo, para uma nova editora que poderia não durar muito – a história recente estava cheia de refugos de muitas editoras pulp irresponsáveis. Naquele verão, os dois mandaram uma amostra de trabalho para a National e foram

rapidamente contratados para produzir uma página de tiras intitulada *Henri Duval of France, Famed Soldier of Fortune* [“Henri Duval da França, famoso soldado da Fortuna”]. A tira de capa e espada apareceu na *New Fun* número 6 (outubro de 1935) e era bem ao gosto de Wheeler-Nicholson. Ela durou quatro edições.

Aquele mesmo número apresentou outra tira de Siegel e Shuster, *Doctor Occult: The Ghost Detective* [“Doutor Oculto: o detetive fantasma”], publicada sob os pseudônimos Leger e Reuths (eles foram aconselhados a usar outros nomes se tivessem mais de um trabalho em uma edição). O primeiro capítulo do combatente do crime sobrenatural apresentou o Doutor Oculto, um detetive ao estilo Sam Spade, encarando um vampiro com a ajuda da namorada, Rose Psychic. O personagem teria uma vida cheia de altos e baixos, mas ainda é usado ocasionalmente no Universo DC mais amplo. Após esses dois sucessos, Siegel e Shuster decidiram oferecer o Super-Homem para Wheeler-Nicholson e a National, ansiosos para que o personagem finalmente fosse publicado.

O editor ficou impressionado com o Super-Homem, mas achou que, para fazer justiça ao conceito, ele deveria ser publicado em cores e cada capítulo ter várias páginas, coisas que a *New Fun* não fazia na época. A empresa também se encontrava financeiramente instável, visto que Wheeler-Nicholson tinha dificuldade em vender gibis baseados em personagens originais – e desconhecidos. Siegel e Shuster continuaram trabalhando para a National e criaram a tira *Federal Men* [“Agentes federais”] para o número de estreia da nova publicação da empresa, *New Comics* (janeiro de 1936). Essa tira – protagonizada pelo agente federal Steve Carson, baseado no então recém-inaugurado FBI – se tornou a principal da *New Comics*, e a revista mudou de nome várias vezes, primeiro para *New Adventure Comics* (a partir do número 12), depois simplesmente para *Adventure Comics* (a partir do número 32). Essas tiras policiais permitiram que Siegel e Shuster aperfeiçoassem suas respectivas habilidades de roteiro e desenho, mas o amor da dupla por ficção científica e fantasia nunca ficou longe. No ano seguinte, em janeiro de 1937, eles publicaram a história “Federal Men of the Future” [“Agentes federais do futuro”], que incluiu um personagem chamado “Jor-L”. No fim de 1936, Siegel e Shuster usaram a tira do Doutor Oculto para testar algumas ideias para o Super-Homem e deram a superforça, a capacidade de voar e um traje azul com capa vermelha para o personagem.

Diante de uma catástrofe financeira, Wheeler-Nicholson fez uma última aposta e, no início de 1937, lançou uma terceira revista em quadrinhos chamada

Detective Comics (que se tornou a casa do Batman a partir de 1939, após Wheeler-Nicholson ter vendido sua parte na editora Detective Comics, Inc. para seus sócios – ou ter tido a empresa roubada por eles, dependendo da versão da história). Siegel e Shuster contribuíram com uma tira chamada *Slam Bradley* para o número de estreia de *Detective Comics* e usaram o conceito do Super-Homem do manuscrito abandonado de "O Super-Homem". Bradley foi criado como um "ás da investigação, guerreiro e aventureiro freelancer" que apareceu na primeira página dupla lutando contra quatro vilões abomináveis ao mesmo tempo.

Um quarto título – *Action Comics* – foi adicionado ao catálogo da National, com os ex-distribuidores de revistas Harry Donenfeld e Jack Liebowitz agora no controle da empresa. Em 1932, fundaram a editora e distribuidora Independent News a partir das ruínas de algumas empresas endividadas. Wheeler-Nicholson distribuía seus títulos através de Donenfeld e Liebowitz, uma decisão de que ele veio a se arrepender. O major tinha se afundado em dívidas, o que o tornaria devedor de uma alta soma à Independent News. Talvez ele não tivesse se dado conta do tipo de gente com quem estava fazendo negócios…

Donenfeld supostamente fora um fabricante de bebidas clandestinas durante a Lei Seca, com fortes laços com o gângster Frank Costello – dizia-se que ele transportava bebidas alcóolicas pela fronteira juntamente com cargas legítimas de papel pulp canadense usado em seus empreendimentos como editor. Através dos contatos no submundo, Donenfeld fechara um contrato lucrativo para imprimir milhões de folhetos de assinatura para o império de revistas de William Randolph Hearst, incluindo títulos como *Good Housekeeping* e *Cosmopolitan*. Ele também tinha um pé na pornografia, com uma série de pulps picantes com títulos provocativos como *Pep*, *Bedtime Stories* e *Spicy Detective*. Os confrontos regulares com a censura obrigaram Harry Donenfeld a ficar de olho em um novo campo editorial: o mundo das revistas em quadrinhos coloridas pareceu tentador.

O sócio de Donenfeld era o contador Jack Liebowitz, alguém capaz de cuidar com eficiência do lado administrativo da operação enquanto Donenfeld fazia negócios e atraía clientes (legais e ilegais). Liebowitz era um idealista de esquerda, muitíssimo envolvido com a International Ladies' Garment Workers Union.* Ele fez parte da grande quantidade de empresas de Donenfeld após a Quebra da Bolsa de Valores de Nova York em 1929 e ofereceu ao empresário de espírito independente sua mão firme no controle das finanças. Apesar das personalidades heterogêneas da dupla, Donenfeld, o aspirante a gângster e playboy, e Liebowitz, o contador sem graça, complementavam-se nos negócios.

*Um dos maiores sindicatos da época e um dos primeiros a ter uma maioria de mulheres integrantes, com grande histórico de luta pelos direitos trabalhistas nas décadas de 1920 e 1930. (N. T.)

Ao lançar *Detective Comics* durante o ano de 1937, Wheeler-Nicholson fora forçado a aceitar Donenfeld e Liebowitz como sócios em vez de pagar as dívidas. Em 1938, os dois expulsaram Wheeler-Nicholson e assumiram os ativos da empresa, incluindo a National (embora a empresa não tivesse se tornado oficialmente a DC Comics até 1977, será chamada daqui em diante de DC; a editora tirou o nome das iniciais de *Detective Comics* e usou a inconfundível logomarca DC da década de 1940). Donenfeld e Liebowitz passaram a ser proprietários de uma editora de revistas em quadrinhos que cresceria com grande potencial se conseguissem encontrar as pessoas certas para gerenciá-la.

Vincent "Vin" Sullivan e Sheldon "Shelly" Mayer entraram na DC Comics como parte da aquisição da editora por Donenfeld e Liebowitz. Trabalharam sob a supervisão de Wheeler-Nicholson, mas não tinham muito apreço pelo inovador dos quadrinhos. "Ele não era um grande empresário", contou Sullivan. "Era uma indústria nova, e nós enfrentamos dificuldades o tempo todo." Em busca de um material de capa forte para a *Action Comics*, Sullivan e Mayer mergulharam na "pilha de neve semiderretida" da empresa (manuscritos e tiras não solicitados que eram enviados na esperança de serem publicados), onde encontraram a proposta do Super-Homem negligenciada por muito tempo.

Durante um tempo, Siegel e Shuster tentaram vender a ideia como uma tira de jornal, e tiveram algum interesse por parte da United Features Syndicate em 1937. Agora, Vin Sullivan estava oferecendo treze páginas da tira principal em *Action Comics*, então os dois rapidamente reformataram as planejadas tiras diárias do Super-Homem para um formato que fosse adequado à página de revista em quadrinhos que era o padrão no momento. Embora tivesse recebido o pedido de um número restrito de oito painéis por página, Shuster fez uma experiência com o formato de arte em desenvolvimento e produziu páginas com grandes ilustrações chamativas e outras com apenas cinco painéis. Siegel até mesmo sugeriu a imagem do Super-Homem erguendo o carro de um gângster para a capa da *Action Comics* número 1.

Por cinco anos, Siegel e Shuster vinham refinando o conceito do Super-Homem, do vilão careca telepático ao super-herói de capa vermelha originário

do espaço, o defensor da humanidade. “Naquele tempo todo, nós realmente achamos que tínhamos algo que era bem diferente”, disse Siegel. “Alguma coisa que o público realmente levasse a sério.” Com a chegada da *Action Comics* número 1 às bancas dos Estados Unidos em abril de 1938, a Era de Ouro dos quadrinhos americanos começou de verdade.

O primeiro grande surto de popularidade para os super-heróis, muitos inspirados pelo Super-Homem de Siegel e Shuster, é chamado de “Era de Ouro”, do fim dos anos 1930 até o início dos anos 1950. As revistas em quadrinhos nunca foram mais populares como entretenimento de massa do que durante este período (embora seja discutível que os filmes de super-heróis inspirados em gibis do início do século XXI sejam mais populares do que as revistas em quadrinhos originais).

O arquétipo do super-herói foi definido e refinado, com muitos dos heróis mais famosos e longevos estreando, inclusive Batman, o justiceiro sem poderes; o Capitão América, a figura patriótica da guerra; a Mulher-Maravilha, o ícone feminista; e o Capitão Marvel, a figura de fantasia adolescente (um super-herói que, até mais do que o Super-Homem, dialogava diretamente com o desejo dos adolescentes oprimidos em serem superiores fisicamente aos valentões e algozes). As revistas em quadrinhos se tornaram uma grande indústria com um bando de escritores e artistas talentosos que se dedicavam a explorar as possibilidades artísticas e narrativas daquele novo meio colorido.

Conforme várias editoras novas e tradicionais de revistas iam entrando no campo lucrativo dos gibis, uma gama de estúdios de artistas independentes surgiu em Nova York para produzir conteúdo para essas empresas sedentas por material. Este “sistema de estúdios” se tornaria um criadouro para muitos artistas e escritores que contribuiriam bastante para a Era de Ouro.

Um dos mais bem-sucedidos e inovadores foi o estúdio Eisner & Iger (também conhecido como Universal Phoenix Syndicate), gerido pela sociedade dos cartunistas Will Eisner e S. M. Iger. Com dificuldades em arrumar serviço, a dupla montou o negócio com apenas 15 dólares de capital, antes de conseguir contratos com várias editoras de quadrinhos e pulps como a Fiction House e a Everett M. Arnold. Um estúdio artístico funcionava como uma linha de montagem, com artistas em fileiras diante de pranchetas, trabalhando em prédios lúgubres de aluguel baixo nas áreas mais baratas de Nova York, um deles desenhando a lápis (layout) e outro cobrindo com nanquim (arte-final), alguém colorindo (o colorista) e outra pessoa adicionando o texto nos balões (o letrista).

Cada página percorria essa linha de produção, era acrescentada e, a cada estágio, ficava cada vez mais próxima do produto final. “Nós fizemos gibis praticamente da mesma forma que a Ford fazia carros”, disse Eisner. Ele e Iger empregavam freelancers para produzir a arte dos quadrinhos e depois vendiam para as editoras por mais ou menos 5 dólares por página.

Esses estúdios eram uma grande câmara de compensação, misturando treinamento prático a jovens artistas promissores com abrigo para velhos artesãos da ilustração ou aqueles que haviam perdido o emprego devido à situação econômica. O sistema de prestação de serviços desses estúdios, que também resultou numa ausência de créditos para os indivíduos, seria amplamente adotado pelas editoras de quadrinhos, o que levou a uma variedade de litígios sobre créditos autorais e recompensas por personagens inesperadamente bem-sucedidos. Dos primeiros dias do sistema de estúdios de quadrinhos, muitos talentos criativos – escritores, artistas, editores e agentes – surgiram e deram vida aos super-heróis que dominariam o meio.

Para Siegel e Shuster, na sequência imediata da publicação da *Action Comics* número 1, pouca coisa mudou dos dias antes de o Super-Homem existir aos olhos do público. Um dos legados mais desagradáveis do sucesso inesperado da dupla foram as repetidas batalhas entre eles e seus herdeiros contra a DC Comics – a detentora dos direitos autorais – sobre a remuneração paga aos criadores do personagem icônico. Siegel e Shuster receberam meros 10 dólares por página, totalizando 130 dólares pelo trabalho do Super-Homem na *Action Comics* número 1. Esse contrato injusto seria visto mais tarde como o “pecado original” da história dos gibis, a verdadeira origem dos super-heróis maculada. Eles cederam os direitos do Super-Homem para a DC Comics em troca de um contrato singular de dez anos que lhes garantiu serviços extras para a editora. Era o contrato que estabeleceria a base para uma série de processos encarniçados sobre a posse do personagem que continuaria até hoje.

Nem os editores, nem os criadores do Super-Homem perceberam inicialmente como o novo personagem havia sido bem-sucedido, até que relatórios começaram a vir das bancas dizendo que as pessoas não estavam pedindo exemplares de *Action Comics*, mas sim perguntavam diretamente pela “revista com o Super-Homem”. Quase que de imediato, o personagem escapou dos limites da revista em quadrinhos e pulou diretamente para a imaginação popular.

Inicialmente, Jack Liebowitz, o editor da DC Comics, foi cauteloso e manteve baixas as tiragens da *Action Comics* (por volta de 200 mil exemplares nos primeiros números), embora se esgotasse regularmente. Ele também colocou uma variedade de personagens diferentes na capa. Logo ficou claro que era o Super-Homem que alavancava as vendas, e, a partir do número 11, ele passa a ser sempre capa. *Action Comics* estava vendendo quase meio milhão de exemplares, e, dentro de mais um mês, esse número quase dobraria. O Super-Homem decolava das prateleiras das bancas.

Houve poucas tentativas de promover o Super-Homem: para os editores, a decisão de publicar a tira foi um feliz acidente. Eles não deram instruções a Siegel e Shuster sobre o que escrever, pois estavam contentes com o que quer que a dupla criasse. Embora o Super-Homem fosse de outro mundo, a maior parte das treze páginas da primeira aventura apresentou problemas muito atuais do mundo real, tais como corrupção no governo, violência doméstica e injustiça.

Histórias posteriores mostrariam polêmicas "tiradas das manchetes", como direção sob efeito de álcool, corrida armamentista, moradias em bairros pobres e direitos trabalhistas. A primeira encarnação do Super-Homem foi a de um herói da Depressão, que lutava tanto para melhorar as condições sociais dos oprimidos nos Estados Unidos quanto para corrigir os maus atos dos "supervilões".

A história da origem do Super-Homem ocupa menos do que uma única página da revista em quadrinhos. O primeiro painel mostra um bebê sendo lançado ao espaço pelo pai para escapar do fim de um "planeta distante" (não dizia se era Krypton) prestes a ser "destruído pela velhice". No segundo painel, um motorista descobre, ao passar de carro, o bebê alienígena que caiu na Terra. O bebê é deixado num orfanato. O primeiro ato de superforça é mostrado no painel seguinte, quando o bebê levanta uma cadeira acima da cabeça com uma única mão e surpreende os funcionários do orfanato com seus feitos. No quarto painel, o agora menino maduro – chamado Clark – está testando os poderes, inclusive a capacidade de ultrapassar a marca (muito específica) de "duzentos metros", saltar um prédio de vinte andares, correr mais rápido do que um trem e erguer enormes pesos. O visual e os poderes do Super-Homem se desenvolveriam aos poucos: ele ganharia as botas vermelhas na *Action Comics* número 5, a superaudição no número 8 e a visão de raio X no 11. O último painel é sua declaração de missão: "[…] ele precisa transformar sua força titânica em canais que beneficiem a humanidade, e assim foi criado o 'Super-Homem', o campeão dos oprimidos […]."

O restante da primeira tira do Super-Homem mostra o personagem corrigindo injustiças e ajudando as pessoas, inclusive salvando uma mulher inocente, acusada injustamente, de ser executada ao entregar o verdadeiro culpado pelo crime; salvando outra mulher do marido agressivo; resgatando Lois Lane, sua colega do *Daily Star*, de um gângster que a sequestrou (o incidente mostrado na capa); e provocando a confissão de um senador corrupto de Washington. Os cenários urbanos de Shuster mostravam arranha-céus gigantes, os novos ícones dos horizontes de Chicago e Nova York, e a fonte do apelido para o herói: o "Homem de Aço". A tira também mostrava Clark Kent escondendo o uniforme de Super-Homem por baixo das roupas comuns, uma solução nada prática por causa da capa, mas parte da fantasia que se tornaria icônica.

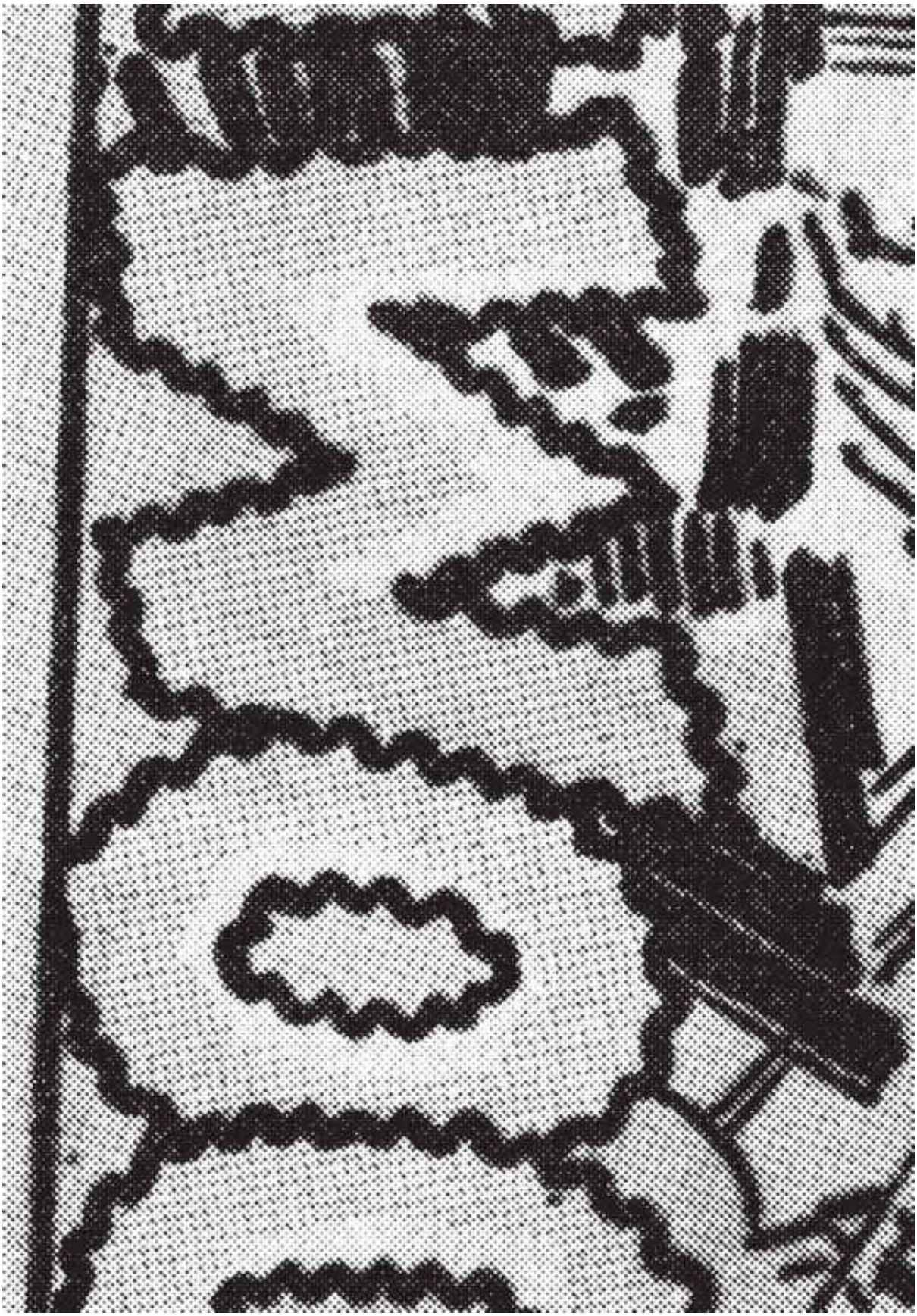
Ironicamente, a maior exposição do herói ocorreu através da tira de jornal distribuída nacionalmente a partir de janeiro de 1939. A tentativa original de Siegel e Shuster de vender a ideia do Super-Homem como uma tira de jornal fora rejeitada repetidas vezes. No fim de 1939, a tira de jornal *Super-Homem* apareceria em mais de sessenta publicações, número que, no fim das contas, chegaria a cerca de 300. Após o sucesso da *Action Comics*, Siegel e Shuster tiveram uma chance de reinventar a história da origem do herói através do sonho inicial de uma tira diária de jornal. As primeiras oito tiras (publicadas durante duas semanas) expandiram a primeira página da *Action Comics*, dando nomes ao planeta (Krypton, um planeta distante avançado que "contém uma civilização de super-homens"), ao pai do Super-Homem (Jor-L, depois corrigido como Jor-El), à mãe (Lora, depois Lara), e finalmente a ele mesmo (Kal-L, depois Kal-El). O cientista Jor-L lidera as tentativas de criar uma "arca espacial" para permitir que a população fuja do planeta condenado. Um protótipo de nave é construído, porém novos terremotos e erupções levam Jor-L a achar que o fim chegou. Ele e Lora colocam Kal-L no protótipo (só tem lugar para um) e lançam o filho para o planeta Terra, o mundo mais próximo encontrado por Jor-L capaz de sustentar vida. Enquanto Krypton explode, a nave vulnerável de Kal-L cruza o vazio do espaço e finalmente cai na Terra. A última tira dessa sequência mostra as imagens conhecidas da *Action Comics* sobre a descoberta de Kal-L (ainda não há os Kent), seus feitos na juventude com a cadeira, a corrida contra um trem em velocidade, e a revelação como Super-Homem, "campeão dos oprimidos". Era a origem que se tornaria conhecida no mundo todo através de várias repetições e reinterpretações nos gibis, seriados radiofônicos, séries de TV e filmes ao longo de muitas décadas.

Uma interpretação do nome “Kal-El” em hebraico é “a voz de Deus”, mas, como imigrantes judeus nos Estados Unidos, o refugiado alienígena vindo de Krypton adota um nome mais americano como Clark Kent. Se foi intencional ou não, muitos interpretaram o Super-Homem como uma espécie de messias secular, enviado à Terra para salvar a humanidade. O verdadeiro nome pode ter tido origens judaicas, mas ter crescido no Kansas (algo que mais tarde se tornou importante para a história da origem do Super-Homem) tornou sua criação cristã.

Com o sucesso do personagem na *Action Comics* e na tira de jornal, os executivos da DC Comics rapidamente desenvolveram um código de conduta mais heroico para o Super-Homem. Com um público em sua maioria jovem e impressionável agora acompanhando as aventuras, ficou decidido que ele jamais mataria ou seria responsável pela morte de outros, não importando a provocação. O personagem se tornaria um bem valioso, que deveria ser protegido a todo custo – e isso incluía ser protegido dos imitadores, bem como de seus criadores.

Dentro de um ano, o Super-Homem estrelava o próprio gibi (*Super-Homem* número 1 tem “verão* de 1939” como data de capa) – o primeiro personagem super-herói a fazer isso –, que apresentava novamente mais uma repetição expansiva da história de origem, agora incluindo a família Kent, os fazendeiros do Kansas que adotaram e criaram o jovem Kal-El. Com o super-herói original completamente desenvolvido, a DC Comics começou a pensar em fazer o mesmo com outros, ciente de que as editoras rivais estavam trabalhando para pegar uma fatia do mercado de gibis de super-heróis criado inesperadamente pelo Super-Homem. O segundo super-herói bem-sucedido da DC Comics seria o cavaleiro negro de Gotham City, conhecido como o “Bat-Man”.

*Sempre lembrando que “verão” é o verão americano, que ocorre na época do nosso inverno aqui no Brasil, no meio do ano. (N. T.)



CAPÍTULO 4

BATMAN BEGINS: O NASCIMENTO DO CAVALEIRO DAS TREVAS

Com o rápido sucesso do Super-Homem, a DC Comics estava ansiosa para repetir o feito de Jerry Siegel e Joe Shuster e lançar um segundo super-herói, torcendo para que fosse tão popular entre as legiões cada vez maiores de jovens leitores de quadrinhos. Gibis que não fossem de super-heróis vendiam na casa dos 200 a 400 mil exemplares por mês antes da chegada do Super-Homem, mas a *Action Comics* vendia regularmente um pouco menos de um milhão de exemplares por mês. Quando a DC Comics lançou *Super-Homem* número 1, em pouco tempo começou a vender uma média de 1,3 milhão de exemplares mensalmente. O mercado das revistas em quadrinhos era promissor, então lançar outro gibi com um super-herói ao estilo do Super-Homem parecia fazer sentido. Pouco progresso foi alcançado até que o editor da DC, Vin Sullivan (o homem que "descobriu" o Super-Homem), sugeriu para Bob Kane, cartunista pouco conhecido e colaborador ocasional da DC, que ele tentasse criar um super-herói novinho em folha.

Kane nasceu Robert Kahn em Nova York, em 1915. Foi amigo de colégio de Will Eisner, de *The Spirit* (Stan Lee, da Marvel, e Bill Finger, cocriador e escritor do Batman, também estudaram na escola DeWitt-Clinton). O pai de Kane trabalhava no *New York Daily News* (em uma função não jornalística) e

regularmente trazia para casa as “páginas de quadrinhos”, que inspiraram a ambição do filho de ser cartunista. Ele mudou o nome para Kane aos dezoito anos e foi estagiário de animação no Max Fleischer Studio em Nova York, famoso pelos desenhos da Betty Boop (que depois se tornaria a casa dos curtas de animação do Super-Homem). Ele fazia serviços freelance ocasionais no estúdio Eisner & Iger e trabalhava em um papel menor para vários gibis, incluindo *Detective Comics* da DC (na tira *Oscar the Gumshoe*). Ele teve que cancelar o curso de Belas-Artes por causa da Grande Depressão e trabalhar na confecção do tio.

Embora os dois tenham estudado na mesma escola, Kane só foi conhecer direito Bill Finger (era quase dois anos mais velho do que ele) quando ambos se tornaram adultos. Finger nasceu em Denver, no Colorado, mas se mudou para Nova York ainda criança. Como a alfaiataria do pai havia fechado durante a Depressão, Finger aceitou “bicos humildes”, inclusive como motorista de táxi e vendedor em uma chapelaria e sapataria. Quando conheceu Kane, eles descobriram um amor mútuo por gibis e tiras de quadrinhos de jornais. Juntos, decidiram entrar no mercado, mas Kane tinha mais tino comercial do que o inseguro Finger. O primeiro trabalho da dupla, escrito por Finger e ilustrado por Kane, incluiu as tiras *Rusty and His Pals* e *Clip Carson* na *Adventure Comics* e na *Action Comics* da DC. Os créditos para esses trabalhos apenas mencionam Kane.

Kane sabia que Siegel e Shuster não só tinham conseguido um serviço regular como também salários mais altos graças ao Super-Homem. Encorajado pela DC Comics, ele resolveu inventar um super-herói igualmente marcante. Em uma tarde de sexta-feira, Vin Sullivan contou para Kane sobre o contrato com Siegel e Shuster e mencionou que a DC precisava de mais “homens misteriosos” (como ele descrevia os super-heróis). Kane agarrou a oportunidade e declarou que teria um novo personagem pronto na segunda-feira. Inicialmente, não havia uma história pregressa para o herói fantasiado, pois, como artista, Kane simplesmente se concentrara no visual do personagem. “Quase todos os personagens famosos tinham um design simples e definitivo que era facilmente reconhecível”, disse Kane. “Foi isso que tentei fazer com o Batman.”

A mente de Kane fervilhava com ideias para o novo personagem. Ele pensou no Zorro, um herói mascarado, e olhou para a roupa inconfundível do Super-Homem. Assim como Siegel e Shuster, Kane se inspirou em imagens do cinema. Douglas Fairbanks, em *A Máscara do Zorro* (1921), foi a principal influência na concepção de um herói mascarado que era forte fisicamente, lutava a favor dos

fracos contra os criminosos, mas, por outro lado, era um humano comum, não um extraterrestre com superpoderes. Os primeiros desenhos foram de uma figura que ele chamou de “homem-pássaro”, um herói louro usando uma máscara negra como a do Fantasma, malha colante vermelha como a do Super-Homem, sunga preta e um cinto de utilidades amarelo. Ele tinha até um par de asas mecânicas preso às costas, parecidas com as asas de uma ave, embora tivesse sido desenhado se balançando em uma corda retesada, como o Zorro. A inspiração direta de Kane pode ter sido um painel similar de uma tira de quadrinhos dominical do *Flash Gordon* de Alex Raymond, publicada em 1939.

Kane levou o esboço para Bill Finger, e sua contribuição seria crucial na formulação final do personagem como “O Bat-Man” (como foi chamado inicialmente). Kane contou muitas vezes essa versão, que lhe deu um papel solo na criação do personagem (especialmente em sua autobiografia, *Batman and Me* [“Batman e eu”], com a qual se promoveu). Ele creditou como a inspiração inicial para o uso do tema do morcego o trabalho de Leonardo da Vinci, o artista renascentista. Kane tinha visto imagens de uma máquina voadora parecida com um morcego, conhecida como ornitóptero, desenhada pelo artista, e combinou isso com figuras de que ele tinha fortes recordações da infância. Um filme de 1930, estrelado por Chester Morris e chamado *The Bat Whispers* (baseado no romance de Mary Rinehart, *The Circular Staircase*, filmado anteriormente como *A Mansão do Morcego*, em 1926), também esteve na mente de Bob Kane. Sobre Morris, Kane comentou: “Ele era o vilão, mas usava uma fantasia de morcego.” Finalmente, havia a imagem do Drácula de Bela Lugosi no filme pioneiro de 1931, com os braços erguendo a capa preta.

Segundo Finger, Kane “[…] teve a ideia para um personagem […] e gostaria que eu visse seus desenhos. Ele tinha feito um personagem que parecia muito com o Super-Homem […] sem luvas, sem manoplas […] O personagem tinha uma pequena máscara negra [e] duas asas rígidas protuberantes […]”. Ao se lembrar do sinistro e misterioso Sombra, Finger sugeriu dar ao novo herói um nome que tivesse algo a ver com uma criatura da noite. De acordo com *The Steranko History of Comics* [“A história dos quadrinhos por Steranko”], de Jim Steranko, Finger tirou o *Dicionário Webster* da prateleira na esperança de encontrar a imagem de um morcego noturno. “Eu disse (para Kane): ‘Veja as orelhas! Por que não copiamos as orelhas?’ Sugeri que Bob desenhasse algo parecido com um capuz. Sugeri que baixasse a parte que protege o nariz e o fizesse misterioso, sem mostrar os olhos. Não gostei das asas, então sugeri que Bob desenhasse uma capa e recortasse as bordas, de maneira que ela flutuasse

atrás dele quando corresse e se parecesse com asas de morcego. O personagem não tinha luvas. Nós demos luvas para ele."

Deste início disputado, Kane e Finger trabalharam no desenvolvimento do Batman, deram ao personagem o capuz que funciona como máscara, orelhas parecidas com as de um morcego e uma capa em vez de asas, como sugeriu Finger. Na arte, Kane adotou uma paleta de cores quase monocromática em cinza e preto, e deu olhos em branco à máscara do Batman para preservar o mistério. Finger teve a ideia do nome Bruce Wayne como a identidade civil do Batman e escreveu um resumo do que seria a primeira história. Kane já tinha convencido a DC sobre o personagem antes do envolvimento de Finger: ele considerava Finger seu funcionário (o escritor acabaria trabalhando diretamente para a DC Comics, escrevendo as primeiras tiras do *Lanterna Verde*, entre muitas outras).

Assim como no primeiro trabalho para a DC, Bob Kane garantiu que apenas ele recebesse o crédito quando a tira estreou em maio de 1939, em *Detective Comics* número 27. Apesar da falta de crédito, com o tempo Kane reconheceu a importância de Finger na criação e no desenvolvimento do Batman. "Bill Finger foi uma força que contribuiu com o Batman desde o início. Ele escreveu a maioria das grandes histórias e influenciou ao estabelecer o estilo e o gênero que outros escritores emulariam. Eu fiz o Batman um justiceiro super-herói quando o criei. Bill o transformou em um detetive científico."

Vin Sullivan, o editor da DC Comics, adorou o novo personagem, mas aparentemente não estava ciente das contribuições de Finger. Ele contratou Kane para produzir uma série de histórias do Batman. Ao negociar o contrato, Kane não apenas tinha aprendido com o erro cometido por Siegel e Shuster mas também teve a ajuda do pai para garantir que fosse pago por toda a exploração acessória.

Não haveria nada para explorar – nenhum desenho animado, filmes, tiras de jornal ou produtos – se ele não tivesse histórias para contar. Enquanto Kane desenvolvia a imagem do Batman, coube a Finger criar uma história pregressa. Para Finger, o Batman tinha um quê de detetive (ele iria aparecer em *Detective Comics*, afinal de contas). O personagem teria a inteligência de um Sherlock Holmes moderno, combinada com o heroísmo de *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas. Leitor ávido de pulps, Finger se inspirou em personagens populares como o Sombra ao desenvolver a identidade do Batman. Talvez Finger estivesse ciente da existência de alguns heróis anteriores com a temática de morcego, incluindo o Morcego Negro, que apareceu, em 1933, em números da

revista *Black Bat Detective Mysteries* (na verdade, ele não se vestia como morcego); The Bat, um repórter acusado injustamente que apareceu em *Popular Detective* (novembro de 1934); e uma história intitulada “Batman” do número de fevereiro de 1936 de *Spicy Mystery Stories* (um dos pulps sensacionalistas de Donenfeld). O mais interessante é The Bat, que adotou a identidade do alter ego após se inspirar em um morcego que entrou voando pela janela, uma cena posteriormente recriada com fidelidade na história da origem do Batman.

A primeira de todas as histórias do Batman apareceu em *Detective Comics* número 27 (maio de 1939). Foi escrita por um não creditado Bill Finger, desenhada por Bob Kane e intitulada “O caso do sindicato químico”. Finger admitiu, em *The Steranko History of Comics*, que a primeira história foi “uma imitação de uma história do Sombra”. Esse conto do Sombra foi recuperado em 2007 pelos pesquisadores Anthony Tollin e Will Murray. Era “Partners of Peril” [“Parceiros do perigo”], do número de 1º de novembro de 1936 da revista pulp *The Shadow*. Escrita por Theodore Tinsley, substituto ocasional do criador do Sombra, Walter Gibson, a história tinha uma figura “parecida com um morcego” perseguindo criminosos, entre várias outras similaridades-chave. A pressa com que as primeiras histórias do Batman foram criadas pode explicar por que Finger e Kane se inspiraram em fontes preexistentes, ou o processo dos dois pode simplesmente ser comparado ao de Siegel e Shuster no Super-Homem: eles foram influenciados por tudo que os cercava, de personagens de ficção pulp aos heróis do cinema. A ascensão dos gângsteres da vida real, como John Dillinger, “Pretty Boy” Floyd, Bonnie e Clyde, Al Capone e “Dutch” Schultz foi contada diariamente nos jornais e filmes. Finger e Kane estavam imersos nisso tudo, o que influenciou diretamente o trabalho da dupla.

A chegada do Batman abriria os portões para a enxurrada de super-heróis no início da década de 1940. Entre a *Action Comics* número 1, a primeira aparição do Super-Homem, e a chegada do Batman na *Detective Comics* número 27, houve apenas três outros super-heróis, e cada um deles devia mais à ficção pulp do passado do que à nova geração. The Arrow (*Funny Pages* número 21, setembro de 1938) foi o primeiro super-herói americano a ter o arco e flecha como principal atributo. O Vingador Escarlate (que estreou em *Detective Comics* número 20, outubro de 1938) era um jornalista rico que usava uma máscara vermelha quando lutava contra o crime. O Sandman (*Adventure Comics* número 40, julho de 1939) usava um terno verde, um chapéu de feltro e uma máscara de gás como roupa de combate ao crime (um personagem que mais tarde foi completamente reinventado por Neil Gaiman). Depois do Batman, haveria muito

mais super-heróis fantasiados lutando pelos centavos dos jovens leitores de revistas em quadrinhos.

Ao contrário do Super-Homem, que passou por uma revisão, inicialmente permitiram que o Batman causasse a morte dos vilões na luta contra o crime. O personagem era um vigilante que considerava jogar um vilão dentro de um tonel de ácido como um "fim digno para a laia dele". Nas primeiras histórias, o Batman não se furtava a matar bandidos a tiros (mesmo que fossem vampiros, como em uma história em duas partes de setembro de 1939 – elementos sobrenaturais foram rapidamente abandonados). Em pouco tempo, seguindo o modelo do Super-Homem, as armas de fogo sumiram, pois Finger e Kane passaram a desenvolver uma série de apetrechos incríveis para o super-herói, e as tiras ficaram um tanto quanto mais leves do que a abordagem original do "justiceiro raivoso".

Do famoso elenco coadjuvante que apareceu nas histórias do Batman ao longo dos anos, apenas o Comissário Gordon surgiu na primeira aventura. Sem saber da dupla identidade do Batman, Gordon acha que Bruce Wayne é "um jovem legal" que deve levar "uma vida entediante […], parece não ter interesse em nada". A história de "O caso do sindicato químico" é apenas uma trama simples de assassinato entre sócios, interessante apenas por ter apresentado um novo herói. Aquele mesmo número da *Detective Comics* apresentou uma tira de Siegel e Shuster intitulada "The Mysterious Murders" ["Os assassinatos misteriosos"] e uma história de Sax Rohmer, "The Insidious Dr. Fu Manchu" ["O traiçoeiro Doutor Fu Manchu"], entre outras tiras comuns.

Ao longo das primeiras histórias, Bill Finger desenvolveu o personagem do milionário Bruce Wayne e seu alter ego combatente do crime, bem como um elenco coadjuvante de habitantes de Gotham City (embora o local em si não tivesse sido batizado até 1941), enquanto Bob Kane refinava os desenhos do mais novo super-herói e lhe dava um maxilar mais pronunciado (inspirado no do detetive Dick Tracy das tiras de jornal de Chester Gould). O Batman frustrou ladrões de joias na segunda aparição, enquanto a terceira história, "O Batman encontra o Doutor Morte" (*Detective Comics* número 29, julho de 1939), apresentava o primeiro vilão recorrente do super-herói. Ao levar um tiro de um capanga armado, a história também estabeleceu que, ao contrário do Super-Homem, balas podiam machucar o Batman. A aventura também mostrou o primeiro uso do agora famoso cinto de utilidades do Batman, cheio de apetrechos de combate ao crime. O escritor Gardner Fox (funcionário da DC que se tornaria uma figura significativa da Era de Ouro) assumiu os números 31 e 32

e apresentou o “Batgirocóptero” e o “Batarangue” (o uso do prefixo “bat” rapidamente se tornaria exagerado), bem como uma noiva logo esquecida para Bruce Wayne. Fox deu início à paixão do Batman por apetrechos extravagantes, um traço de personalidade que continua até os dias de hoje nos quadrinhos, bem como nos desenhos animados de televisão e nos filmes.

Só depois de seis meses o Batman receberia o tipo de história de origem (escrita por Finger) que o Super-Homem teve nas primeiras páginas de sua estreia. Na *Detective Comics* número 33 (novembro de 1939), uma tira intitulada “The Batman and How He Came to Be” [“O Batman e como ele se tornou o que é”] (por si só uma introdução de duas páginas à aventura principal da edição, “The Batman Wars Against the Dirigible of Doom” [“O Batman enfrenta o Dirigível da Perdição”]) revelou que o playboy milionário Bruce Wayne era um órfão que perdera os pais na infância quando eles foram mortos por um assaltante não identificado (revelado como o bandido de meia-tigela Joe Chill em uma versão de 1948 da origem do Batman). A criança traumatizada nutre uma sede de vingança ao crescer e acaba usando a herança e os anos de preparação física e mental para ser um justiceiro, como forma de vingar os pais. Enquanto a história da origem do Batman repete um pouco a do Super-Homem, a missão dele é pessoal, motivada pela tragédia sombria em vez da angústia cósmica. Mostra que o ingresso do Batman no mundo do crime como um vingador foi inspirado por um morcego que entra voando por uma janela aberta, o que faz Bruce adotar a fantasia de um “homem-morcego” para esconder a verdadeira identidade. Ao se vestir como “uma criatura da noite, negra, terrível”, resolve assustar aqueles que aterrorizam Gotham City através do crime, ao considerar os criminosos da cidade “um grupo supersticioso e covarde”. O texto se encerra: “E assim nasceu essa estranha figura das trevas… esse vingador do mal… o Batman!” Em 1940, o Batman estrelava o próprio gibi, assim como fez o Super-Homem, enquanto continuava a aparecer em *Detective Comics*. Ele e o Super-Homem tornariam a DC Comics a editora de revistas em quadrinhos campeã de vendas na década de 1940.

Durante as primeiras tiras publicadas, os elementos do mito e do estilo do Batman foram se agregando. O primeiro Batmóvel, o Batplano, apareceu no número 31 (setembro de 1939). No início das atividades do submundo, o Batman se tornou tanto um alvo de investigação policial quanto os criminosos que ele combatia. Não foi uma situação que poderia existir por muito tempo (embora a trilogia de filmes de Christopher Nolan no século XXI tenha usado essa oposição

como um elemento-chave), e o Batman acabou se tornando um integrante honorário do departamento de polícia de Gotham City.

Criado na riqueza dentro do que seria chamado de “a majestosa Mansão Wayne” de maneira memorável pelo seriado do fim dos anos 1960, Bruce Wayne teve tempo e dinheiro para se preparar para uma vida de combate ao crime. Ao contrário do Super-Homem, que, sob o disfarce de Clark Kent, fez questão de se cercar de humanos comuns (como Lois Lane) para melhor compreendê-los, Wayne inicialmente foi um solitário, um justiceiro que trabalhava sem ajuda. No entanto, conforme comentou Bill Finger, “o Batman era uma mistura de Douglas Fairbanks com Sherlock Holmes. Holmes tinha seu Watson. O que me incomodava era que o Batman não tinha ninguém com quem trocar ideias, e ficou um pouco cansativo sempre mostrá-lo pensando. Conforme eu escrevia, vi que o Batman precisava de um Watson para conversar. Foi assim que o Robin nasceu.” O resultado foi “Robin, o Menino Prodígio”, apresentando Dick Grayson, um acrobata que também ficou órfão, em *Detective Comics* número 38 (abril de 1940) – embora Jack Liebowitz, da DC Comics, tivesse ficado preocupado com a questão de colocar um personagem jovem como Grayson em situações de perigo.

Assim como aconteceu com Lois Lane, a chegada do Robin serviu para humanizar o Batman. Ao deixar de ser um justiceiro solitário, ele agora era responsável pela segurança de outra pessoa. Após terem se recusado a pagar um esquema de extorsão, os pais de Dick Grayson, John e Mary (que comandavam os Grayson Voadores, o número acrobático de circo da família), foram mortos por Zucco, um chefe da máfia, o que levou o Batman a investigar. Como Bruce Wayne, ele assume a responsabilidade por Dick Grayson e torna-se seu tutor legal. Juntos, eles levam Zucco à justiça, e, como resultado, o jovem Grayson permanece ao lado do Batman, motivado por uma necessidade psicológica similar. O uniforme do Robin – túnica vermelha, capa amarela, luvas verdes e botas – foi propositalmente inspirado no de Robin Hood (também a fonte de seu nome como super-herói). As cores vivas do uniforme do ajudante eram contraponto aos tons lúgubres do Batman e serviram não apenas para tornar a narrativa mais leve mas também para avivar a página da revista em quadrinhos. Robin encerra a primeira aventura como ajudante do Batman com a exclamação: “Olha, eu mal posso esperar até termos nosso próximo caso. Aposto que será fantástico!”

Esta primeira versão do Robin apareceria ao lado do Batman nos quadrinhos de 1940 até o início da década de 1980, quando se aventuraria por conta própria

e adotaria Asa Noturna como identidade de super-herói. Um segundo Robin – Jason Todd – estrearia em 1983, em *Batman* número 357 (março de 1983). Ele seria assassinado pelo Coringa, o vilão recorrente do Batman, na graphic novel *Morte em família* (1989, embora Todd viesse a ser ressuscitado depois como o Capuz Vermelho em *Batman contra o Capuz Vermelho*, 2005-6). A terceira versão do personagem foi Tim Drake, que assumiu a capa do ajudante do Batman em 1991. Houve brevemente um quarto Robin, como uma figura feminina chamada Stephanie Brown, que depois se tornou a Batmoça (Batgirl), e um quinto herdeiro do título foi apresentado na série de 2009 *Batman: A batalha pelo Capuz*. Ele era o filho de Bruce Wayne, Damian Wayne (que seria morto em um gibi de 2013 e deixaria o posto vago, embora inevitavelmente viesse a ser ocupado mais uma vez).

Após a chegada de Robin em 1940, as vendas de *Detective Comics* quase dobraram por causa do grande apelo que o novo personagem teve com a massa de leitores de gibis, em sua maioria jovens. Embora tivesse criado um modelo para muitos ajudantes de super-herói que surgiram em seguida, a chegada de Robin também afastou o Batman do personagem sombrio e solitário, motivado pela vingança, que Kane imaginou originalmente. Apesar de continuar a ser creditado, àquela altura Kane estava usando "assistentes" a fim de esboçar os desenhos do *Batman* para ele. O principal artista era Sheldon Moldoff, que em pouco tempo passou a trabalhar diretamente para a DC Comics e alegou ter dado a Kane a ideia para um "menino super-herói".

Quando "Robin, o Menino Prodígio […], o achado sensacional entre os personagens de 1940" surgiu, a arte da revista *Batman* vinha sendo completada por Jerry Robinson, então com apenas 17 anos. Ele estava sendo pago diretamente por Kane para cobrir as despesas enquanto estudava jornalismo na Universidade de Columbia. Trabalhando em um quarto alugado na casa da família no Bronx, não muito longe do próprio apartamento de Kane, Robinson se tornou o principal artista da tira *Batman*. Dentro de um ano, Kane cada vez mais foi ficando em segundo plano, trabalhando principalmente na tira *Batman*, que saía todo dia nos jornais, e contente em curtir os frutos de sua criação. Com o tempo, Kane transferiu Robinson e outro desenhista de *Batman*, George Roussos, para uma sala comercial alugada na Times Square, onde os três trabalhariam nas tiras *Batman*, produzindo cerca de treze páginas de arte-final por semana. Após mais dezoito meses, os desenhistas Jerry Robinson e George Roussos, bem como o escritor Bill Finger, estariam trabalhando diretamente para a DC Comics na sede da Lexington Avenue.

Um ajudante mais fora do comum surgiu na saga em 1943: o leal mordomo de Bruce Wayne, Alfred Pennyworth, desenhado por Jerry Robinson. Originalmente criado para o primeiro seriado cinematográfico do Batman (ver Capítulo 12), o personagem foi apresentado na revista em quadrinhos (*Batman* número 16, abril/maio de 1943) antes mesmo de o seriado chegar aos cinemas, embora o Alfred rechonchudo das revistas em quadrinhos não tivesse relação alguma com sua versão um tanto quanto mais magra na tela, o ator William Austin (o personagem também estrelaria em uma tira secundária de longa duração, "As aventuras do Alfred"). A imagem do Alfred nos quadrinhos seria modificada mais tarde para combinar melhor com a do ator. Ele foi um dos poucos personagens nos gibis a conhecer as identidades secretas do Batman e do Robin.

Outra característica da mitologia do Batman em desenvolvimento foi o principal meio de transporte da Dupla Dinâmica, o Batmóvel. Embora o Batman sempre tivesse dirigido pela cidade em carros velozes, estes eram pouco mais do que os modelos comuns dos anos 1940 disponíveis nas concessionárias do país. O primeiro veículo, um sedã escarlate, depois se tornou um conversível azul para complementar a paleta de cores do super-herói. Em 1941, o carro ganhou um desenho de morcego no capô, e os escritores da tira começaram a se referir ao veículo como o Batmóvel (em *Detective Comics* número 48, de fevereiro de 1941). *Batman* número 5 (primavera americana de 1941) mostrou o primeiro Batmóvel com um design proposital, um carro "turbinado" azul-escuro com um rabo de peixe em formato de asa de morcego e uma enorme cabeça de morcego como aríete. O Batmóvel seria dramaticamente remodelado em 1950 (pelo desenhista Dick Sprang), e sua aparência continuaria a mudar desde então.

Qualquer super-herói costuma ser tão bom quanto os vilões que encara. Inicialmente, assim como o Super-Homem, o Batman encarou uma série de bandidos clássicos da década de 1930: gângsteres e criminosos insignificantes, como os responsáveis pela morte de seus pais e dos pais de Dick Grayson. No entanto, a coleção de vilões do Batman cresceria exponencialmente e forneceria uma galeria de malfeitores amalucados para os Cruzados de Capa combaterem.

O Doutor Morte (*Detective Comics* número 29, julho de 1939) foi o primeiro vilão recorrente e criou o modelo para muitas das figuras mais bem-sucedidas que logo surgiram. Seu golpe era a extorsão, a ameaça de soltar uma arma química letal em Gotham City – o Doutor Morte foge graças a uma explosão detonada por ele mesmo em seu laboratório. O vilão retornou no número

seguinte com o rosto desfigurado graças à explosão química que lhe deu uma aparência marrom e esquelética. O personagem não seria visto novamente até breves retomadas em 1982 e novamente entre 2003 e 2006 no evento da DC Comics chamado “Os Novos 52”. O Monge, um vampiro de capa vermelha, apareceu na *Detective Comics* número 31 (setembro de 1939) somente para ser morto pelo Batman em seu caixão através do uso de balas de prata. Assim como o Doutor Morte, o Monge foi revivido várias vezes muitas décadas depois, inclusive em 1982 (*Detective Comics* número 515, junho de 1982) e na minissérie de 2006, *Batman e o Monge Louco*. Vilões sobrenaturais, porém, seriam raros no futuro.

Essa dupla foi apenas o começo de uma coleção pitoresca de desajustados malévolos que Batman e Robin enfrentariam com o passar das décadas (com Kane e Finger se inspirando nos vilões bizarros enfrentados por Dick Tracy). Uma explicação é que os vilões megalomaníacos cada vez mais exagerados das revistas em quadrinhos refletiam o medo e a angústia crescentes com a ascensão do fascismo na Europa.

O Professor Hugo Strange (*Detective Comics* número 36, fevereiro de 1940) foi outro cientista profissional que traiu a sociedade. Sua “máquina de relâmpagos concentrados” gerava uma névoa espessa sobre Gotham, o que permitia que uma equipe de ladrões de bancos operasse sem ser detectada. O Batman já conhecia Strange, e, em uma história da década de 1970, o professor descontente descobriria a identidade secreta do herói. O Cara de Barro (*Detective Comics* número 40, junho de 1948) era um ator de filmes B que achou que não recebia o devido reconhecimento, então adotou a identidade de um de seus primeiros papéis em um filme de horror para começar uma vida de crimes. O nome seria reciclado para um grande número de personagens vilanescos em aventuras posteriores do Batman. Jack Schiff, o principal editor dos gibis *Batman* da década de 1940 à de 1960, percebeu logo de início a necessidade de vilões especiais. “Eu queria dar bons oponentes para o Batman”, disse Schiff, “alguém poderoso para ele enfrentar, de maneira que a molecada ficasse interessada.”

A publicação de *Batman* número 1 (primavera americana de 1940) permitiu uma expansão no número de vilões com quem o herói justiceiro pudesse competir. O principal era o Coringa, “o Príncipe Palhaço do Crime”, criminoso psicopata com um deturpado senso de humor travesso. O Coringa se tornaria o maior antagonista do Batman, aparecendo diversas vezes em vários tipos de mídias, de gibis e filmes a jogos de computador. A origem exata do personagem

tem sido contestada, pois Kane, Finger e Jerry Robinson alegam terem tido parte na criação do Coringa. Kane disse que Robinson sugeriu que a carta do curinga fosse a base para um novo vilão, que ele combinou com as lembranças de um personagem interpretado por Conrad Veidt em *O Homem que Ri*, filme mudo de 1928. Baseado em um romance de Victor Hugo, o filme expressionista alemão tinha Veidt interpretando Gwynplaine com um rosto desfigurado e um sorriso rasgado de orelha a orelha. Kane transpôs esse visual diretamente para o Coringa.

Vestindo um terno roxo, o Coringa via o crime como diversão, e seus atos criminosos eram acompanhados por piadas de mau gosto ou uma tendência ao humor negro. Como um reflexo do Batman, o Coringa empregava uma série de apetrechos, incluindo objetos engraçados como cartas de baralho com lâminas embutidas, tortas feitas com cianureto, charutos explosivos recheados de nitroglicerina, flores que espirram ácido e uma campainha mortal. Os itens comuns de lojas de mágicas que as crianças conheciam foram transformados em marcas registradas malévolas, juntamente com a risada insana. O Coringa apreciava as batalhas com Batman e Robin, quase torcendo para que elas nunca acabassem (ele propositalmente deixava passar várias oportunidades de desmascarar os adversários), e se esforçava para permitir que a Dupla Dinâmica escapasse com regularidade.

Originalmente, o personagem seria morto no clímax de sua segunda aparição no fim daquele mesmo número, mas o novo editor da DC Comics, Whitney Ellsworth (que substituiu Vin Sullivan), sugeriu que ele fosse mantido vivo para um retorno futuro. Um painel adicional indicou que o Coringa sobrevivera, o que permitiu uma série de experiências de quase morte aparentemente “fatais”, das quais o personagem de alguma forma sempre parecia escapar. Na primeira aparição, o Coringa rasgava o rosto das vítimas com um sorriso pós-morte que lembrava o seu próprio. Isso se tornaria um cartão de visitas duradouro, que facilmente superou o tema pretendido da carta de baralho. Esse comportamento, juntamente com os lábios vermelhos e o cabelo verde-esmeralda, criou um vilão icônico e inconfundível. Quase uma década se passaria até o personagem ganhar uma história de origem plena, e ainda assim ele se mostrou ser um dos vilões mais populares do Batman.

Quem também apareceu em *Batman* número 1 e estava destinada a se tornar uma figura de amor e ódio na vida do personagem foi a ladra de joias Mulher-Gato (inicialmente apenas “a Gata”). Selina Kyle é uma ladra autossuficiente que gosta das coisas boas da vida. Nas primeiras aparições, ela usava uma

máscara peluda de gato enquanto cometia os roubos, mas não um uniforme completo. “Eu sempre achei que as mulheres eram felinas”, comentou Kane. Conforme o tempo foi passando, o personagem se desenvolveu como um contraponto feminino ao Batman, com o uniforme apresentando o mesmo capuz com máscara, as mesmas orelhas e capa. Assim como foi o caso com o Batman e o Coringa, Kane se inspirou no cinema à procura de um arquétipo para essa nova vilã e acabou se decidindo pela “diva loura” Jean Harlow, uma estrela e pin-up famosa da década de 1930 (ela fez seis filmes com Clark Gable, uma das inspirações para o nome de Clark Kent). Na segunda aparição, a personagem foi chamada de Mulher-Gato (*Batman* número 2, verão americano de 1940) e lutou contra o Coringa em uma missão para roubar joias valiosas. Ela portava um chicote e desenvolveu um relacionamento complicado, às vezes romântico, com o Batman/Bruce Wayne, embora não tivesse recebido sua malha justa inconfundível até 1946. A Mulher-Gato brilhou na década de 1940, antes de a personagem entrar em conflito com a Comics Code Authority em meados da década de 1950 (ver Capítulo 6), o que resultou em seu desaparecimento dos gibis até ser revivida em meados dos anos 1960.

Outro vilão popular, o Pinguim fez sua estreia na *Detective Comics* número 58, de dezembro de 1941, quando os Estados Unidos entraram na Segunda Guerra Mundial. Chefão do crime ardiloso, o baixinho e rotundo Oswald Cobblepot se inspira no Coringa ao empregar guarda-chuvas cheios de truques letais, mas adota a identidade do Pinguim para levar adiante suas ambições criminosas, e muitas delas se parecem com as de pássaros. Ele foi perseguido por valentões na infância, que compararam sua figura gorda e baixa com a de um pinguim. Operando na casa noturna Iceberg Lounge, o Pinguim era motivado por vingança e tornou-se um vilão mais cômico, com a intenção de compensar a evolução um tanto quanto sombria que o Coringa sofrera. Ao contrário do Coringa, o Pinguim era mostrado como perfeitamente são, e tinha completo controle das faculdades mentais. Até mesmo, em determinadas ocasiões, ele era uma fonte de informações sobre o submundo para o Batman. O mascote dos cigarros Kool – um pinguim de cartola segurando um guarda-chuva – serviu como inspiração para Kane e Finger.

O mês de agosto de 1942 viu a chegada de outro vilão icônico do Batman: o Duas Caras. A revista *Detective Comics* número 66 apresentou o ex-promotor público Harvey Kent (depois rebatizado com o sobrenome mais conhecido Dent para diferenciá-lo de Clark Kent), que teve um lado do rosto horrivelmente desfigurado quando o gângster Sal Maroni jogou ácido nele, no tribunal. A

angústia mental resultante fez com que Harvey cometesse uma série de crimes baseada na dualidade de sua natureza. Ele tomava grandes decisões jogando uma moeda igualmente desfigurada (tirada de Maroni) e dava ao resultado de cara e coroa o poder sobre suas escolhas. O Duas Caras era outra versão sobre a tragédia do Batman, um combatente do crime que se transformou por causa da dupla identidade. Enquanto a psicologia do Batman seria explorada em anos posteriores, no início o Duas Caras foi uma maneira efetiva de sugerir que aquilo era o que o Batman poderia ter se tornado. No caso do Duas Caras, a inspiração de Bob Kane era bem evidente – a clássica história de Robert Louis Stevenson, *O médico e o monstro*. Novamente, foi o cinema que deu a ideia a Kane, especialmente a versão de 1932 da história, estrelada por Frederic March no papel que lhe valeu um Oscar (o filme foi refeito em 1941 com Spencer Tracy, então talvez estivesse vivo na mente de Kane), embora Jerry Robinson também tivesse sido responsável por desenvolver o personagem. O Duas Caras foi usado com parcimônia: só apareceu três vezes nos anos 1940 e apenas duas na década de 1950 (vários impostores fizeram aparições).

Explorando o medo das vítimas, o Espantalho (*Os melhores do mundo* número 3, outono americano de 1941) era o alter ego do psicólogo Jonathan Crane, que se volta para o crime após ser despedido da universidade. Muito desenvolvido no fim da Era de Prata, o Espantalho só fez duas aparições na Era de Ouro, mas provou ser outro vilão memorável, usado efetivamente por autores de quadrinhos do futuro, que cresceram lendo os primeiros gibis de super-heróis. O Espantalho foi inspirado na fábula de horror americana *A lenda do cavaleiro sem cabeça,* de Washington Irving (com o personagem Ichabod Crane). O Espantalho comete seus crimes em nome da pesquisa, para levar adiante seu estudo do medo (embora versões posteriores do personagem tenham enfatizado tendências psicopáticas latentes). Capturado pelo Batman, Crane passa dois anos na Penitenciária Estadual de Gotham (como é mostrado na *Detective Comics* número 73, março de 1943), mas foge e forma a própria gangue de supercriminosos. O Espantalho não seria visto de novo até 1955 e não seria desenvolvido com profundidade antes do fim da década de 1960.

O último dos grandes vilões do Batman também foi um retardatário. A primeira aparição do Charada foi na *Detective Comics* número 140, de outubro de 1948. Edward Nigma (às vezes “Nygma” – como foi usado na versão de Jim Carrey no filme *Batman Eternamente*, de 1995 – ou até mesmo “Nashton” nos quadrinhos, dependendo do escritor) foi outra variação do extravagante chefão do crime dos gibis. A essa altura, Kane tinha ocupado uma posição secundária na

revista *Batman*; então, o crédito pela criação do Charada foi para o escritor Finger e o desenhista Dick Sprang (um veterano dos pulps contratado por Ellsworth em 1941). Obcecado por charadas, piadas e trocadilhos, o Charada era mais um vilão que gostava de disputar jogos com o Batman, mais do que simplesmente praticar crimes. Com um terno e chapéu-coco verdes, o Charada usava a mesma máscara negra antiquada vista no Fantasma. A roupa tinha estampa de pontos de interrogação, assim como a gravata, os apetrechos e acessórios. O Charada atraía o Batman para as armadilhas e esquemas ao fornecer pistas para a polícia, na maioria das vezes na forma de charadas difíceis de resolver. Sua necessidade de revelar pistas das atividades como charadas foi explicada mais tarde como uma forma de transtorno obsessivo-compulsivo, mas de início não passou de uma mania extravagante do último dos grandes vilões dos quadrinhos da revista *Batman* da Era de Ouro. Os principais integrantes da galeria de vilões do Batman estavam todos em posição quando os anos 1940 se aproximavam do fim. Muitos desses inimigos memoráveis do Batman foram inspirados por figuras do cinema antes do código (antes da implementação do Motion Picture Production Code,* em 1934), e vários entrariam em conflito com o próprio código moral dos quadrinhos, imposto em meados da década de 1950.

*O Motion Picture Production Code, ou Hays Code (Cógido de Hays), foi uma cartilha conservadora implementada como forma de autocensura prévia para reabilitar a imagem de Hollywood, tida como “a cidade do pecado”, tomada por escândalos que envolviam astros, diretores e produtores. Aos poucos, caiu em desuso até ser abolido definitivamente em 1968. (N. T.)

Whitney Ellsworth, editor da DC Comics, tomou uma atitude mais profissional do que Vin Sullivan em relação ao desenvolvimento dos super-heróis publicados pela editora. Havia trabalhado na empresa, na época do Major Wheeler-Nicholson, mas, entre 1940 e 1953, tornou-se diretor de redação da DC Comics, supervisionando e desenvolvendo títulos importantes como *Action Comics*, *Adventure Comics*, *Batman*, *Detective Comics* e *Super-Homem*. Especialmente no início da tira *Batman*, envolveu-se em amenizar o justiceiro assassino de Kane. Foi Ellsworth que acabou decretando que o Batman não usaria armas ou mataria criminosos. Também viu o potencial de ter vilões recorrentes, então

suavizou as personalidades inicialmente implacáveis do Coringa e do Pinguim, e salvou o Coringa de ser morto no fim de *Batman* número 1. Ellsworth contratou novos editores, inclusive Mort Weisinger (que veio dos pulps) e Jack Schiff (que editou os vários títulos *Batman* por quase duas décadas). Schiff trabalhou de perto com os escritores para ajustar as histórias e reduzi-las à narrativa básica, de forma que se adequassem aos painéis das páginas dos gibis.

Ansioso para explorar as possibilidades do Batman, foi Ellsworth quem enxergou o potencial em levar o personagem às tiras de jornais, como aconteceu com o Super-Homem. Foi na tira de jornal diário – que começou em outubro de 1943 e se chamava *Batman and Robin* – que o covil secreto do Batman foi chamado pela primeira vez de Batcaverna (desenvolvida por Bill Finger após ter visto o corte transversal da planta de uma base militar subterrânea na revista *Popular Mechanics*). Kane concentrou-se na tira de jornal (que seria publicada até 1946, editada por Jack Schiff), completamente afastado das aventuras de sua criação nos gibis, que deixara nas mãos de Robinson e Sprang, capazes de imitar seu estilo. O talento principal na revista em quadrinhos durante a década de 1940 ficou sendo Finger e Sprang, que acrescentaram novos conceitos, ideias, ambientações e personagens à mitologia.

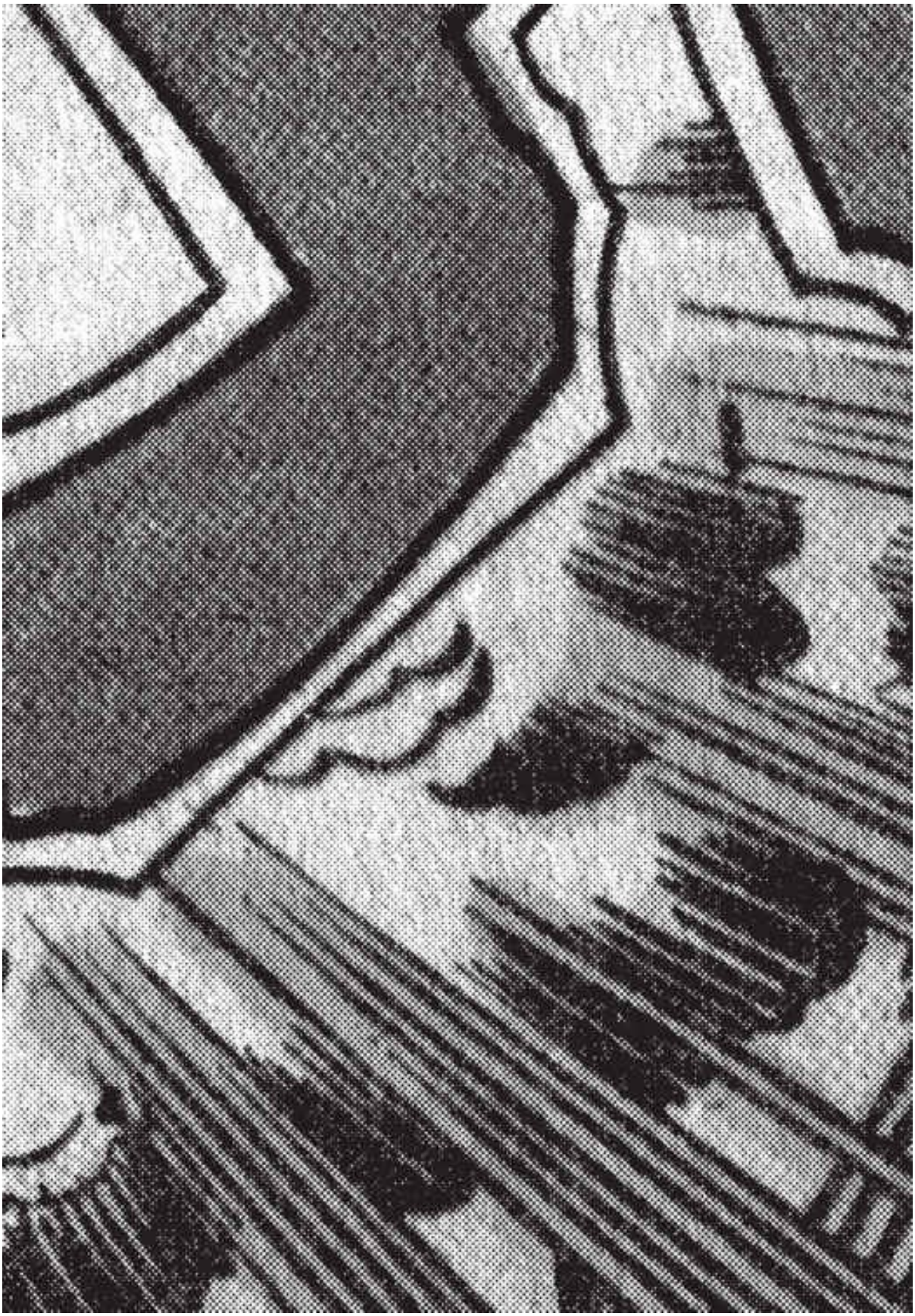
Embora os dois super-heróis mais importantes da era – Batman e Super-Homem – aparecessem juntos na capa de *World's Best Comics* número 1 (primavera americana de 1941, baseada em edições especiais produzidas para a Feira Mundial e rebatizada como *Os melhores do mundo* a partir do número 2) e em muitas outras capas depois, na verdade, eles não se encontravam nas tiras dentro da revista. Somente em *Super-Homem* número 76 (junho de 1952), os combatentes do crime fantasiados apareceriam na mesma história (tirando uma breve participação especial durante a guerra, em uma edição de 1941 de *All-Star Comics*). O primeiro encontro ocorreu no rádio, em meados da década de 1940.

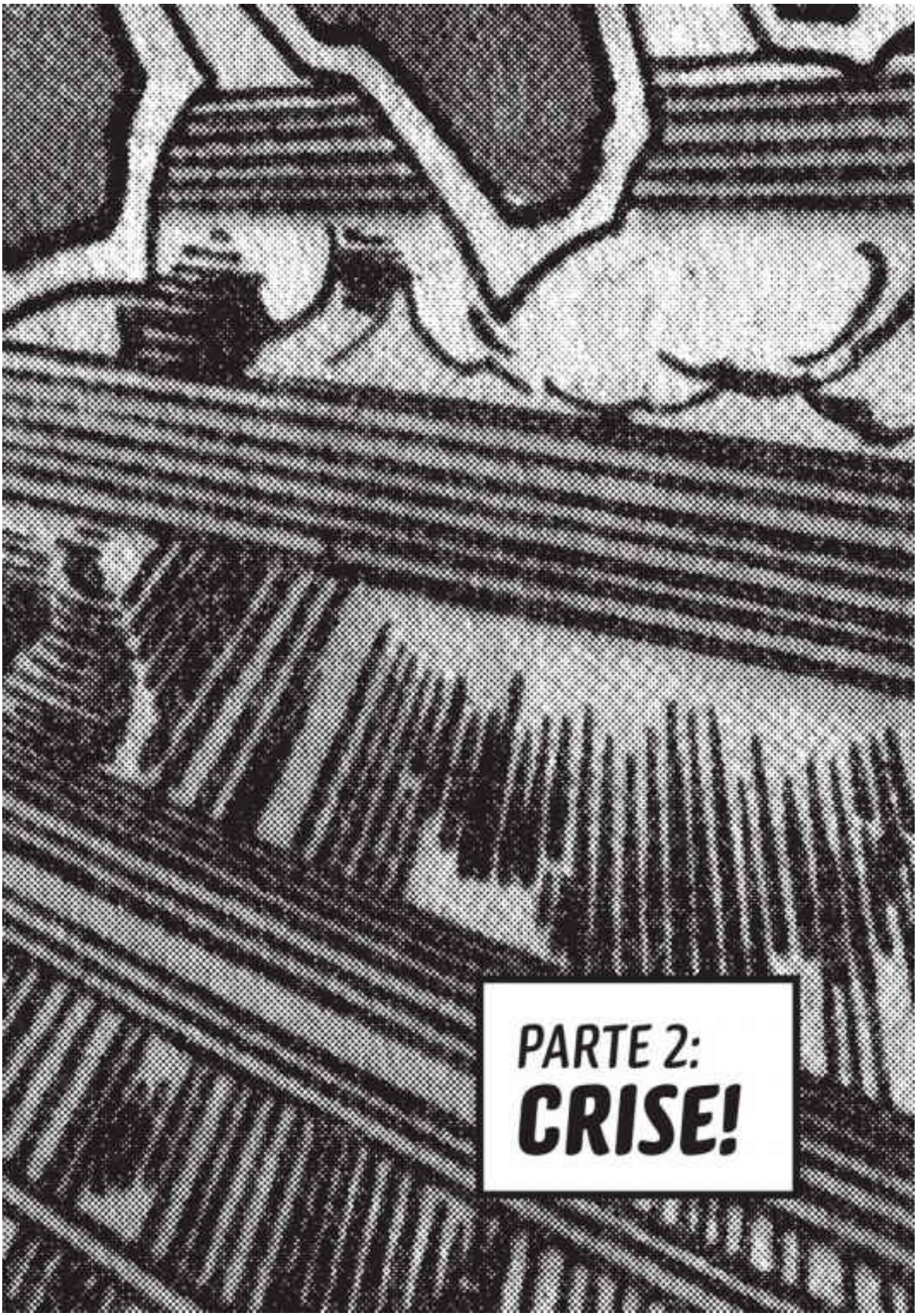
O Batman nunca teve um seriado radiofônico próprio (apesar de algumas tentativas que foram abortadas durante e depois da guerra), mas ele e Robin apareceram como coadjuvantes no seriado de rádio *The Adventures of Superman* ["As aventuras do Super-Homem"] (ver Capítulo 12) em 5 de setembro de 1945. O Super-Homem vem ao resgate de Robin, que pede a ajuda do Homem de Aço para soltar o Batman do museu de cera do Zoltan, onde ele ficou aprisionado em animação suspensa. Essa foi a primeira de treze participações no seriado radiofônico *The Adventures of Superman* para Batman e Robin. Os dois geralmente eram chamados quando o ator do Super-Homem, Bud Collyer, precisava de uma folga; então, o personagem ficava fora de ação graças à

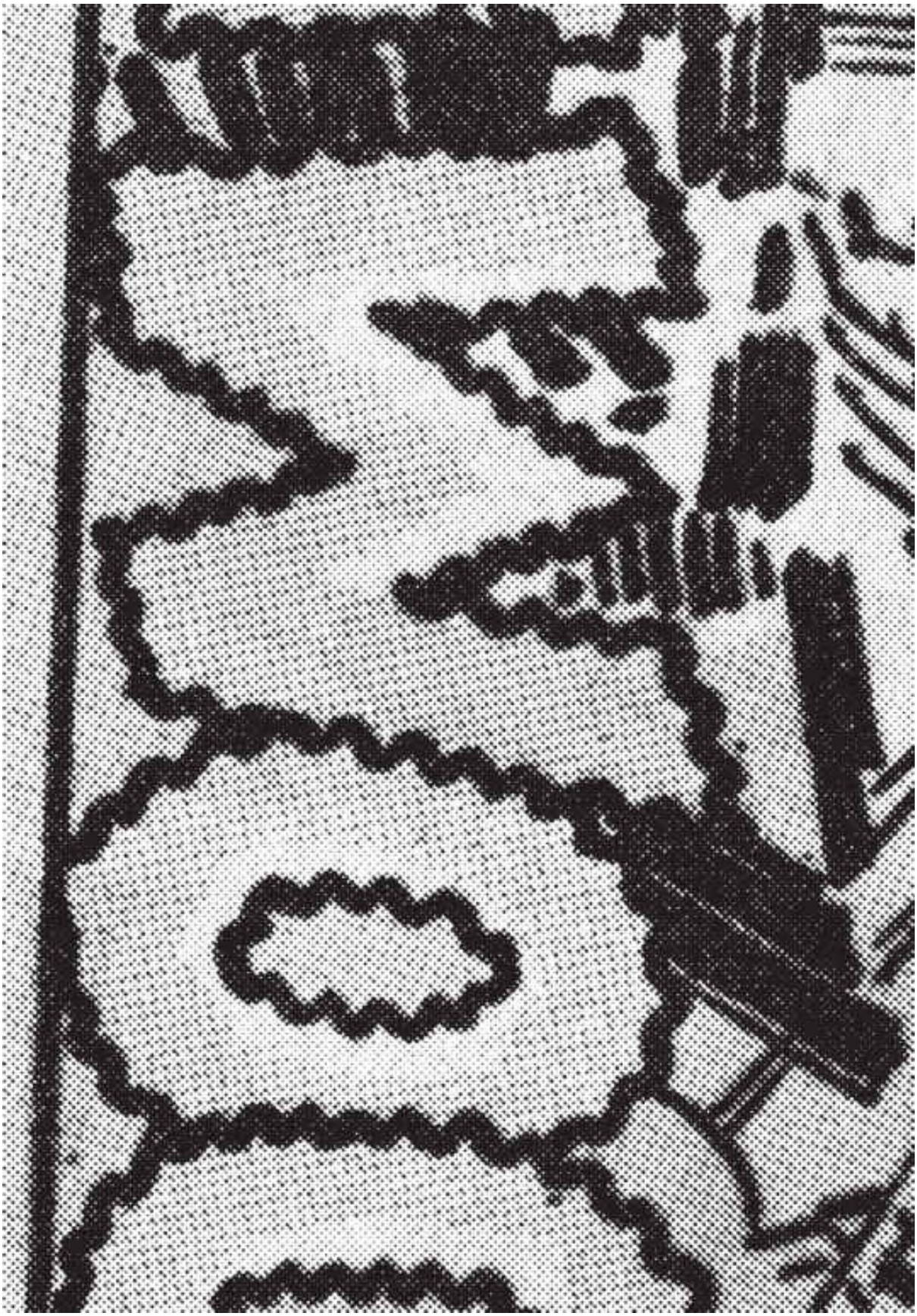
kriptonita, abrindo caminho para Batman e Robin combaterem o crime em seu lugar. No rádio, Stacy Harris interpretou o Batman inicialmente, seguido por Matt Crowley, que acabaria mais associado ao papel. Ronald Liss fazia a voz de Robin.

Perto do fim da década, Robin viveria aventuras solo nas revistas em quadrinhos da DC Comics, começando na *Star Spangled Comics* número 65 (fevereiro de 1947) – Batman faria participações especiais ocasionais, o que significava que, naquele momento, ele aparecia em quatro gibis diferentes simultaneamente (*Detective Comics*, *Batman*, *Os melhores do mundo* e *Star Spangled Comics*). Para o Batman, a década de 1940 terminaria com alguma resolução em relação à motivação que o guiava: a necessidade de se vingar do assassino de seus pais. *Batman* número 47 (junho/julho de 1948) revelou que o homem responsável por transformar o jovem Bruce Wayne em Batman, o combatente do crime, fora Joe Chill, dono de uma transportadora. Assim que o localiza, o Batman não é capaz de matar Chill, mas também não há provas suficientes para condená-lo à prisão. Ao celebrar o triunfo aparente sobre o Cruzado de Capa, Chill se gaba com colegas criminosos, que imediatamente se voltam contra ele e o matam a tiros – Chill foi o responsável pela criação do maior inimigo deles, o Batman. Chill morre nos braços do herói e se despede com um melancólico “acho que você me pegou”.

Embora esse tivesse sido o momento ideal para concluir as aventuras do Batman, o personagem era agora grande demais, perdendo apenas para o Super-Homem na disputa entre super-heróis de quadrinhos. Batman e Bruce Wayne levariam a mesma vida de antes, combatendo o mal e corrigindo injustiças, passando pela guerra nos anos 1940 e entrando no pós-guerra da década de 1950, quando encontrariam seu oponente mais inteligente, o Dr. Frederic Wertham.




PARTE 2:
CRISE!



CAPÍTULO 5

OS SUPER-HERÓIS VÃO À GUERRA!

O sucesso do Super-Homem e do Batman gerou uma enxurrada de super-heróis de quadrinhos na década de 1940, muitos saídos da DC Comics e vários de editoras rivais que deixariam a própria marca. No início da década de 1940, a Segunda Guerra Mundial colocou esses super-heróis americanos em ações patrióticas, muitas vezes enfrentando pessoalmente o pesadelo Adolf Hitler; exemplo mais notável é o da capa famosa de *Capitão América* número 1, em que o Capitão socava Hitler. O racionamento de papel e a perda dos autores para o serviço militar afetou o crescimento do super-herói, apesar da imensa popularidade. No entanto, no fim da década, os super-heróis começariam a bater em retirada…

Muitos dos novos super-heróis vieram da All-American Publications, intimamente associada à DC Comics através de um investimento financeiro e tendo o fundador das revistas em quadrinhos, Max Gaines, como editor. Entre os personagens populares da All-American estavam o Flash (que estreou em janeiro de 1940), o Gavião Negro (janeiro de 1940), o Lanterna Verde (julho de 1940), o Átomo (outubro de 1940) e a Mulher-Maravilha (janeiro de 1942). Outra grande editora era a Timely (depois Marvel) de Martin Goodman, lançada em 1939 e lar de Namor, o Príncipe Submarino (abril de 1939, o primeiro super-herói a voar), o Tocha Humana (outubro de 1939) e o icônico Capitão América (março de

1941). O título de maior vendagem no período foi o *Capitão Marvel* (uma imitação do Super-Homem que apareceu em fevereiro de 1940), da Fawcett Comics, que também incluiu Minuto, o Homem-Exército (dezembro de 1941) e o Capitão Meia-Noite (junho de 1942, saído de um seriado radiofônico) entre seus super-heróis. A tira de jornal de Will Eisner, *The Spirit* (junho de 1940), era bastante lida. Mais abaixo na hierarquia veio a Quality Comics com seu super-herói satírico, o Homem-Borracha (agosto de 1941), criado por Jack Cole.

O primeiro personagem diretamente influenciado que tentou roubar a capa do Super-Homem foi o Homem-Miraculoso (*Wonder Comics* número 1, maio de 1939), criado por Will Eisner, amigo de Bob Kane, do Batman. Eisner foi contratado por Victor Fox, da Fox Comix, rival da DC de Harry Donenfeld. Ao ver os números de vendas do Super-Homem, Fox quis uma fatia do bolo dos gibis de super-heróis, e então fundou a Fox Comics. As instruções para o "Homem-Miraculoso" foram simples: ele queria seu próprio Super-Homem. Como resultado de um processo da Detective Comics Inc. (parte da DC), a aparição do Homem-Miraculoso em 1939 foi um caso isolado. A única história do personagem contou como Fred Carson ganhou um anel mágico de um monge ancião em uma viagem ao Tibete. O anel deu superforça a Carson e o poder de lutar contra o mal. Copiando diretamente o Super-Homem, o Homem-Miraculoso esconde o supertraje vermelho por baixo das roupas do dia a dia. Eisner admitiu: "Sabíamos que era muito parecido com o Super-Homem, que era uma imitação, mas não fazíamos ideia das implicações legais." No julgamento em 1940, Fox perdeu. O aspirante a magnata não aprendeu a lição e lançou The Moth, uma imitação do mais novo super-herói da DC, o Batman. Isso provocou um novo processo que fez The Moth deixar de existir após apenas quatro aparições.

Os dois primeiros anos da década de 1940 testemunharam o nascimento de diversos super-heróis que não apenas seguiriam em frente e sobreviveriam como também prosperariam. Em janeiro de 1940, o Flash estreou em *Flash Comics* número 1. Criado pelo escritor Gardner Fox e pelo desenhista Harry Lampert, o Flash era Jay Garrick, universitário que adquire o poder da supervelocidade ao inalar "vapores de água dura" após adormecer em um laboratório (uma origem revisada na década de 1960 com o termo "água pesada", que soa ligeiramente mais científico). Baseado no deus romano Mercúrio (cujo equivalente grego era Hermes), o mensageiro do submundo, o Flash é capaz de correr a velocidades sobre-humanas e tem reflexos incrivelmente rápidos. Além de se tornar um astro do futebol americano, Garrick coloca uma camisa vermelha com o símbolo de

um raio e um capacete estilizado de metal com asas que lembram as sandálias do deus Mercúrio para combater o crime como o Flash. No início, parecia que a identidade de Garrick não era realmente um segredo, embora mais tarde ele seguisse o chavão dos super-heróis de ter um alter ego para as atividades como combatente do crime. Sua supervelocidade o tornava difícil de fotografar; portanto, difícil de identificar.

No mês seguinte deu-se a chegada do Capitão Marvel, um super-herói bem parecido com o Super-Homem, mas que escapou temporariamente dos problemas legais que acabaram com o Homem-Miraculoso. Criado pelo escritor Bill Parker e pelo desenhista C. C. Beck, ele apareceu pela primeira vez na *Whiz Comics* número 2, da Fawcett Comics, em fevereiro de 1940. Fawcett inspirou-se diretamente no sucesso do Super-Homem para entrar no mercado das revistas em quadrinhos. O Capitão Marvel vendeu mais do que o Super-Homem, mas levaria uma década para o processo de violação de direitos autorais movido pela DC Comics ser resolvido, o que matou o personagem. O jovem repórter de rádio Billy Batson tem o poder de se transformar de rapaz fracote no superpoderoso Capitão Marvel sempre que diz a palavra “Shazam” – composta pelas iniciais de personagens históricos ou mitológicos cujos atributos Marvel adota: Salomão (sabedoria), Hércules (força), Atlas (vigor), Zeus (poder mágico), Aquiles (coragem) e Mercúrio (velocidade). Inicialmente, a intenção do Capitão Marvel era apresentar uma equipe de seis super-heróis criados a partir desses arquétipos, até que um executivo decidiu combinar os poderes em uma única figura chamada Captain Thunder [“Capitão Trovão”]. Em seguida, ele se tornou Captain Marvellous [“Capitão Maravilhoso”], antes de ser rebatizado como Capitão Marvel. O personagem compartilhava características principais com o Super-Homem (um pacato alter ego, superforça e velocidade, aventuras de ficção científica), mas o alter ego era a diferença mais distinta: um adolescente, em vez de adulto, o que apelava diretamente aos sonhos do público-alvo entre os leitores. Assim como o Flash, o Capitão Marvel tinha um uniforme vermelho com a insígnia de um raio, além de uma capa ao estilo do Super-Homem. Os antagonistas do Capitão Marvel incluíam o cientista maluco Dr. Silvana, o Capitão Nazista, adversário de guerra, e o Senhor Átomo, com poderes nucleares. Durante os anos 1940, os inimigos regulares do Capitão Marvel foram o Senhor Cérebro e sua Sociedade dos Monstros* – revelou-se que o Senhor Cérebro era um minúsculo verme inteligente vindo de outro mundo. A Sociedade dos Monstros reuniu vilões de antigas histórias do Capitão Marvel em um único supergrupo do mal.

*A Editora Brasil-América Limitada (EBAL) também traduziu como Sociedade do Mal. (N. T.)

No verão americano de 1940, o Lanterna Verde surgiu na *All-American Comics* número 16 (julho 1940). O Lanterna Verde da Era de Ouro era Alan Scott, cuja descoberta de uma lanterna mágica permite que ele crie um anel que lhe dá grandes poderes. O freelancer Martin Nodell criou o personagem para a DC Comics, inspirado pela imagem de um guarda-freios balançando uma lanterna em um túnel na estação do metrô da Rua 34, em Nova York. Com elementos de *O anel dos nibelungos*, o ciclo operístico de Wagner, e também do folclore chinês e da mitologia grega, Nodell se juntou a Bill Finger, o escritor do Batman, para desenvolver o personagem. Inicialmente mágico, o anel de poder foi depois reinventado na Era de Prata (1959-70) como um apetrecho mais científico e tecnológico (ainda que alienígena).

A primeira reunião significativa de super-heróis (além da junção do Super-Homem e do Batman nas capas de *Os melhores do mundo*) foi a Sociedade da Justiça da América (SJA) na *All-Star Comics* número 3 (verão americano de 1940). A ideia de reunir vários heróis foi do editor Sheldon Mayer e do escritor Gardner Fox. Embora personagens populares como o Super-Homem, Batman, Flash e Lanterna Verde fossem integrantes ocasionais, o plano era apresentar heróis inferiores que pudessem ganhar títulos próprios mais à frente. A revista provou ser um veículo para testar ideias de super-heróis novos, que podiam ser promovidos caso vingassem ou abandonados discretamente. A encarnação original da SJA duraria pouco mais que uma década, até que a *All-Star Comics* se tornasse *All-Star Western* em maio de 1951. Os integrantes iniciais da equipe incluíam o Senhor Destino (um feiticeiro); o Homem-Hora (cuja "vitamina milagrosa" lhe dava poderes por apenas uma hora); o Espectro (um policial assassinado que voltou como um fantasma, criado por Jerry Siegel); o Sandman, de sobretudo e máscara de gás (cuja arma especial era o gás do sono); o Átomo (um homem forte que combatia o crime); e o Gavião Negro (um sacerdote egípcio reencarnado e o único integrante da SJA a aparecer em toda a fase original da *All-Star Comics*).

Outros heróis notáveis do período incluem o Daredevil (que apareceu na *Silver Streak* número 6, da Lev Gleason Publications, em setembro de 1940 e que não deve ser confundido com o personagem cego da Marvel, o Demolidor,

criado depois) e Doc Strange (que apareceu na *Thrilling Comics* número 1, da Better Publications/Nedor Comics, sem relação com o Doutor Estranho da Marvel, criado posteriormente). Enquanto Strange era um cientista cujo soro de "átomos solares" lhe dava superforça, invulnerabilidade e poder da luz, o Daredevil era o arquétipo do órfão que cresce e vira um vingador de crimes mascarado (usando um bumerangue). Essa primeira leva de personagens derivativos – e as vendas regulares sólidas que permitiram que eles continuassem edição após edição – foi uma consequência do estouro dos super-heróis. A molecada em todos os Estados Unidos, saindo da labuta da Depressão, estava a fim de escapismo onde pudesse encontrá-lo, e uma das formas mais regulares e baratas de fuga (juntamente com os filmes) eram as revistas em quadrinhos coloridas que custavam 10 centavos.

No ano seguinte, houve outra onda de novos super-heróis, mas ficou claro que a variedade de superpoderes possíveis quase tinha se esgotado. Criado para uma tira secundária para a *More Fun Comics* número 73 da DC (novembro de 1941), o Aquaman apresentava ecos das lendas da Atlântida na história sobre uma sociedade subaquática de onde veio Arthur Curry/Orin. Como "soberano do mar", ele respirava através de guelras, nadava em alta velocidade e se comunicava com criaturas marinhas – o Aquaman se tornaria uma figura-chave nos anos de guerra. O Homem-Borracha, criado pelo escritor-desenhista Jack Cole, era um super-herói satírico que apareceu na *Police Comics* número 1 em agosto de 1941, da Quality Comics (depois comprada pela DC). O Homem-Borracha conseguia esticar o corpo e assumir qualquer forma, e o objetivo de suas aventuras excêntricas era satirizar o Super-Homem, mais certinho do que ele. O Arqueiro Verde – cujo nome verdadeiro era Oliver Queen – era outro herói ao estilo Robin Hood que usava arco e flecha. Foi apresentado na *More Fun Comics* número 73 da DC (novembro de 1941) como um contraponto ao Batman.

Um tipo de herói muito diferente surgiu no fim de 1941 quando a Mulher-Maravilha apareceu pela primeira vez na *All-Star Comics* número 8. Uma princesa guerreira amazona (inspirada na mitologia grega), Diana de Temíscira/Diana Prince foi criada pelo psicólogo e escritor William Moulton Marston e desenhada por H. G. Peter, de 61 anos. Teórico do feminismo que morou com duas mulheres em um relacionamento poliamoroso, Marston acreditava no potencial educacional do novo formato das revistas em quadrinhos e decidiu retificar a completa dominação masculina do mundo dos super-heróis. Criou um modelo da mulher livre dos anos 1940 e deu à personagem força e

poder iguais aos de qualquer super-herói do sexo masculino. Como Marston comentou: “As qualidades fortes das mulheres foram desprezadas por causa de suas fraquezas. A solução óbvia é criar uma personagem feminina com toda a força do Super-Homem, além de todo o fascínio de uma mulher bonita e boa.”

Originalmente chamada “Suprema”, a Mulher-Maravilha fazia parte de uma antiga utopia só de mulheres, que se torna uma agente federal combatente do crime na guerra, com a capacidade especial de forçar os prisioneiros a dizer a verdade graças ao laço mágico (Marston teve um papel na divulgação do detector de mentiras). Os pesados braceletes de prata também defletiam balas. Após seis meses, a Mulher-Maravilha tinha o próprio gibi. Marston escreveu 28 edições antes da morte prematura, em 1947. Ele encheu as histórias da Mulher-Maravilha com imagens de dominação e submissão, *bondage** e poder feminino – todos tópicos que o influenciavam e se destacavam na cultura underground dos anos 1940. Sobre a maioria de leitores masculinos de quadrinhos, Marston escreveu: “Dê-lhes uma mulher fascinante, mais forte do que eles, para que se submetam a ela, e eles ficarão orgulhosos em se tornarem voluntariamente seus escravos!”

*Tipo de fetiche que basicamente consiste em amarrar e imobilizar consensualmente o parceiro. (N. T.)

A Mulher-Maravilha foi o último grande super-herói a surgir após a entrada dos Estados Unidos na guerra, e acabou por sugerir os novos rumos que os super-heróis poderiam tomar. Antes que quaisquer deles fossem explorados adequadamente, o mundo recém-confiante dos super-heróis americanos dos quadrinhos teria que encarar duas reviravoltas ameaçadoras: a Segunda Guerra Mundial, e o pânico moral (e a censura) do pós-guerra da década de 1950.

Entre 1940 – quando a maioria dos super-heróis da primeira leva já estava consagrada – e o fim da Segunda Guerra Mundial em 1945, as vendas de gibis nos Estados Unidos triplicaram. Pode ter sido a Era de Ouro pela criatividade na primeira enxurrada de revistas em quadrinhos de super-heróis, mas também foi uma era de ouro em termos de negócios para as empresas que conseguiram captar o espírito da época. Durante os anos da guerra, muitos super-heróis americanos se tornaram superpatrióticos.

Para os Estados Unidos, a entrada na Segunda Guerra Mundial só foi acontecer em dezembro de 1941 com o ataque japonês a Pearl Harbor. Na Europa, o combate já durava dois anos. O envolvimento americano era esperado havia muito tempo – especialmente no mundo das revistas em quadrinhos, em sua maioria com equipes de jovens que provavelmente seriam chamados para servir nas Forças Armadas. Desde o início de 1941, várias editoras pediram que escritores e desenhistas fizessem hora extra para estocar material que durasse os dias sombrios que estavam por vir. O desenhista Dick Sprang, contratado para trabalhar em *Batman* em 1941, lembrou que o diretor editorial Whitney Ellsworth, da DC, dissera que seu trabalho talvez não fosse publicado por um bom tempo. “Ele queria estocar o máximo possível”, contou Sprang, “para o caso de perder os artistas.” Embora Sprang tenha sido poupado do serviço militar (por causa da vista ruim), outros tiveram que se alistar, incluindo Mort Weisinger, editor da DC, e a dupla dos gibis Joe Simon e Jack Kirby. O desenhista Bert Christman, que ilustrou as primeiras tiras de Sandman, se juntou aos Flying Tigers [“Tigres voadores”] – pilotos americanos que voavam com a Força Aérea chinesa – e morreu em combate.

A sombra da guerra se manifestou nas revistas em quadrinhos americanas bem antes de os Estados Unidos se envolverem formalmente. Já em janeiro de 1940 (quase dois anos antes de Pearl Harbor), espiões alemães apareceram na *Pep Comics* número 1 (MJL Publications, mais tarde Archie Comics). Essa mesma edição contou com o primeiro herói de gibi cujo uniforme era patrioticamente inspirado na bandeira americana (o Super-Homem usava vermelho e azul, mas a terceira cor no escudo do peito e no cinto era geralmente mais o amarelo do que o branco). O Escudo – criado pelo escritor Harry Shorten e pelo desenhista Irv Novick para a Archie Comics – era Joe Higgins, químico, filho do agente do FBI Tom Higgins, que fora morto por um sabotador alemão. Tom trabalhava em um soro de superforça que os nazistas queriam, por isso Joe decidia completar o trabalho e limpar o nome do pai. O uniforme apresentava uma enorme insígnia no peito, no formato de um escudo decorado com inspiração na bandeira americana. Subordinado diretamente ao diretor do FBI, J. Edgar Hoover (o único que sabia sua identidade secreta), o Escudo logo ganhou a companhia do ajudante órfão Dusty Simmons (outro que teve o pai morto por agentes estrangeiros) para frustrar um plano de invasão de Moskovia (uma mistura ficcional da Alemanha nazista com a União Soviética). O início da década de 1940 foi uma época de patriotismo extremo, e o Escudo foi o primeiro

super-herói a captar isso em sua motivação e design. Ele não seria o último nem o mais bem-sucedido.

Os quadrinhos de super-heróis estavam em transição dentro das ideologias sociais que expressavam. Os heróis fantasiados do fim dos anos 1930 foram produtos das reformas sociais do New Deal do presidente Franklin Delano Roosevelt. Os super-heróis tinham como alvos os criminosos comuns e a ganância do mundo corporativo, e defendiam o "cidadão comum" contra o sistema. Conforme a década de 1940 se aproximava e a expectativa da guerra crescia, o foco mudou para um patriotismo mais ostensivo, que então evoluiu para o que agora seria visto como uma propaganda nitidamente incômoda contra estrangeiros (principalmente alemães e japoneses). Os super-heróis iriam à guerra, lutando na linha de frente nacional (Batman) ou combatendo os inimigos dos Estados Unidos (Super-Homem e Capitão América, entre outros). O Super-Homem já era um defensor da "verdade e justiça" em casa. Agora, a "verdade e justiça" seria exportada à força para a Europa em nome da democracia, da liberdade e do fim da opressão.

Esse reposicionamento exigiu uma mudança significativa nas personalidades de vários super-heróis existentes. De formas diferentes, tanto o Super-Homem quanto o Batman eram problemáticos para os agentes da lei, vistos como fontes de problemas equivalentes aos criminosos que eles derrotavam. Para o esforço de guerra, ambos os ícones deveriam se tornar instrumentos do Estado, ser usados como sinônimos de "verdade e justiça" em defesa do *status quo*. Quaisquer reformas defendidas por eles em casa agora precisavam ser defendidas mundialmente, e isso incluía questões importantes do capitalismo, tais como direito à propriedade e monopólio industrial.

O Super-Homem lutara pelo bem das pessoas contra a ganância do mundo corporativo, assim como contra os poderosos que eram corruptos ou inescrupulosos, na prefeitura, nos sindicatos ou no crime organizado. Seus alvos incluíam mercadores de armas, bens e serviços durante a guerra, donos negligentes de minas e tirânicos diretores de penitenciárias. Agora, na década de 1940, o último filho de Krypton lutaria contra nazistas, "japas" e fascistas, e se tornaria um defensor do Estado. Ao defender a sociedade americana dessas ameaças externas, os super-heróis no período da guerra se viram defendendo o *status quo* das classes dominantes.

O problema para o Super-Homem era que ele não podia ser visto acabando sozinho com a guerra nas revistas em quadrinhos, uma vez que ela continuava na vida real. Impossível resistir totalmente à satisfação do desejo do potencial do

Super-Homem em um contexto de guerra. A revista *Look* contratou os cocriadores do Super-Homem, Siegel e Shuster, para formular uma tira de quadrinhos especial para a edição de 7 de fevereiro de 1940 que explicasse como o Super-Homem acabaria com a guerra. Esse conto fantasioso de duas páginas mostrou o Homem de Aço voando pelo mundo, capturando Hitler e Stálin (que depois se tornou um aliado dos Estados Unidos) e arrastando os dois a contragosto para Genebra, a fim de serem julgados na Liga das Nações. Os "patifes megalomaníacos" são considerados culpados pelo "maior crime da história moderna – agressão gratuita contra países indefesos". Nas aventuras regulares nos gibis durante a guerra, o Super-Homem não podia realizar feitos tão sensacionais assim. Ele podia vender títulos de guerra, encorajar as tropas e talvez se envolver em algum combate de nível baixo, mas jamais poderia ser visto usando seus poderes maravilhosos para acabar com uma guerra que continuava implacável na vida real. Chamadas de capa patrióticas como "Derrube o Eixo com títulos e selos!" apareciam regularmente nas histórias do Super-Homem.

Um dos primeiros integrantes da nova leva de super-heróis criados à imagem do Super-Homem para enfrentar a agressão da Alemanha nazista antes do envolvimento americano no conflito foi o Namor, o Príncipe Submarino. Criado pelo escritor-desenhista Bill Everett para o editor pulp Martin Goodman, por intermédio da agência Funnies, Inc., o Príncipe Submarino era o filho mutante de uma princesa da Atlântida, o mítico reino subaquático, com um comandante de navio. O Namor (cujo nome vem de "Roman"– romano, que soava como algo clássico – escrito ao contrário!) tem superforça, capacidade de viver no fundo do mar e de voar. Ele estreou na *Marvel Comics* número 1 (outubro de 1939), mas sua primeira capa relacionada à guerra foi na *Marvel Mystery Comics*, de fevereiro de 1940, que mostrava o Namor enfrentando a tripulação de um submarino com a bandeira nazista. A *Marvel Comics* número 1 fez tanto sucesso (a edição também contou com a estreia do Tocha Humana original – um androide com capacidade de controlar fogo), chegando a vender quase 900 mil cópias em duas tiragens, que Goodman logo fundou a própria editora de quadrinhos chamada Timely Publications e cooptou talentos para o corpo de funcionários, tais como Joe Simon, da própria agência Funnies, Inc. (A Timely depois se tornaria a Marvel Comics, a maior rival da DC.) O Príncipe Submarino assumiu um papel mais ativo, tanto que, no início de 1940, ele protegia de ataques as linhas de navegação e lutava efetivamente contra a ameaça nazista. As histórias tinham uma abordagem americana – por exemplo, quando Namor

resgatou marinheiros americanos (que levavam a comida de que a Europa tanto necessitava) de serem acossados pela frota alemã. Com o tempo, o Príncipe Submarino passou a fazer parte integral do esforço de guerra, ajudando os Aliados a lutar contra a máquina de guerra nazista mais de um ano antes de os Estados Unidos ingressarem oficialmente.

Também em 1940, o escritor Joe Simon concebeu um personagem patriótico que ele chamou de "Superamericano", porém, ao decidir que já havia super-heróis demais com "super" como parte dos nomes, resolveu chamá-lo de Capitão América. Ele disse depois: "Não havia muitos capitães nos quadrinhos." Simon ocupava o cargo de primeiro editor da Timely e já havia trabalhado para a DC, no Sandman. O primeiro número da *Captain America Comics* foi publicado em dezembro de 1940 (data de capa: março de 1941), um ano antes de Pearl Harbor. A capa agora infame, desenhada por Jack Kirby, mostrava o Capitão América socando o ditador nazista Adolf Hitler. Notadamente o escudo do Capitão América copiava o símbolo do antigo personagem Escudo, e o medo de um possível processo fez com que ele fosse modificado para o formato redondo, mais conhecido. O primeiro número vendeu quase um milhão de exemplares. Simon e Kirby trabalhariam juntos no Capitão América pelas primeiras dez edições, e Kirby foi contratado pela Timely como o primeiro diretor de arte da empresa.

Nascido em 1917 como Jacob Kurtzberg no Lower East Side, zona pobre de Nova York, Jack Kirby foi um dos profissionais mais influentes durante a Era de Ouro dos gibis americanos. Depois de cocriar o Capitão América (após um breve período no estúdio de animação Fleischer – assim como Bob Kane –, trabalhando nos desenhos do Popeye e mais tarde no estúdio Eisner & Iger), Kirby e Kane foram para a DC, onde trabalharam no Sandman e também criaram o Caçador, um combatente do crime motivado por vingança. Kirby serviu no Exército americano a partir de junho de 1943 e desembarcou na praia de Omaha, na Normandia, dois meses após o Dia D. Seu talento artístico lhe arrumou serviço no reconhecimento avançado, desenhando mapas e figuras de localizações estratégicas. Após sofrer uma geladura, voltou para os Estados Unidos e passou seis meses na frota de veículos militares, até receber baixa do Exército em julho de 1945.

Simon passou a guerra na guarda costeira americana e atuou como relações-públicas militar. Dali em diante, ele e Kirby trabalharam em vários gêneros de quadrinhos na expansão do pós-guerra, incluindo títulos de faroeste, romance e horror. Kirby desenharia o Lanterna Verde para a DC Comics nos anos 1950 e

depois faria seu nome na Marvel na década de 1960, quando ficou lado a lado com Stan Lee e cocriou o Quarteto Fantástico, Thor, Hulk, Homem de Ferro, os X-Men, o Surfista Prateado, o Doutor Destino, Galactus, Magneto e um bando de outros super-heróis e supervilões da Era de Prata. Kirby continuaria a contribuir significativamente para os quadrinhos até sua morte em 1994, aos 76 anos.

Simon tinha certeza de que o Capitão América era uma criação explicitamente política: ele queria refletir a própria repulsa ao regime nazista. Achava que o movimento antiguerra era bem organizado, mas aqueles que apoiavam o envolvimento americano não tinham uma plataforma. O Capitão América foi a resposta. A reação foi imensamente favorável, mas isso não impediu que Simon tivesse recebido “cartas com ameaças e mensagens de ódio. Algumas pessoas realmente se opunham ao que o Cap representava”. Como muitos dos autores de super-heróis, o alter ego cotidiano do Capitão América era filho de imigrantes pobres, irlandeses em vez de judeus. Steve Rogers ficou órfão quando jovem e estudava belas-artes quando a Segunda Guerra começou. Ao tentar se alistar, Rogers é rejeitado por não satisfazer as exigências físicas. Então ele se inscreve no misterioso “Projeto Renascimento”, uma tentativa experimental de criar um “supersoldado” para lutar contra as potências do Eixo. Um soro formulado por um cientista é testado voluntariamente em Rogers e transforma o jovem frágil em um humano perfeito, que exibe força, inteligência, resistência e vigor extremos. O soro é perdido quando um espião nazista mata o cientista, um ato que Rogers vinga com seu primeiro feito como o super-herói patriótico Capitão América.

Os planos de lançar um exército de supersoldados são abandonados, mas o único que o governo americano criou é acionado como uma arma secreta estratégica para ajudar a derrotar os nazistas. Posando como um pracinha atrapalhado da infantaria, quando necessário Rogers é posto em ação no campo de batalha. Ele faz amizade com outro jovem recruta, “Bucky Barnes”, que se torna seu ajudante. O presidente Franklin Delano Roosevelt dá ao Capitão América um novo escudo redondo feito com liga de aço e vibrânio (um metal fictício que aparece no Universo Marvel). Além de lutar contra nazistas e japoneses, o Capitão América enfrenta o Caveira Vermelha, um agente nazista desfigurado, e vilões americanos como o Garra Negra.

O Capitão América foi o primeiro super-herói duradouro a ser criado pela Timely. Com uma abordagem patriótica, a tira ganhou uma legião de seguidores e vendia mais de um milhão de exemplares mensalmente, superando a revista

Time. Entre os colaboradores para o desenvolvimento inicial do Capitão América estava o escritor de um conto – "Captain America Foils the Traitor's Revenge" ["O Capitão América estraga a vingança do traidor"] – no número 3: Stanley Lieber, conhecido depois como Stan Lee, a força por trás do rápido crescimento da Marvel Comics na década de 1960. Depois de Simon e Kirby, outros escritores e desenhistas assumiram o personagem após o número 10 (janeiro de 1942). Mais tarde, conforme a guerra se aproximava do fim, o Capitão América e Bucky Barnes enfrentam o Barão Zemo, que tenta sabotar um avião experimental não tripulado. Durante a desativação da bomba a bordo do avião, ela explode e aparentemente mata os dois heróis, embora Rogers seja jogado nas águas congelantes do Atlântico Norte. Com o fim da guerra, o Capitão América cumpriu seu propósito… até então.

Como a guerra na Europa se intensificou em 1941, sua presença nos gibis americanos também cresceu. Muitos super-heróis lutaram contra a ameaça nazista em casa, com o Tocha Humana defendendo fábricas de munições de sabotadores, e o Capitão América extirpando quinta-colunistas e espiões inimigos. Um super-herói do período de guerra pouco lembrado também usou a bandeira americana como parte significativa do visual. O Capitão Batalha (criado por Carl Formes e Jack Binder) apareceu na *Silver Streak Comics* número 10 (até o número 23, o último). O título fazia parte da Lev Gleason Publications, uma pequena editora de quadrinhos independente de Nova York e uma das primeiras a reconhecer o interesse de adultos nos heróis dos gibis. Como os principais títulos da empresa eram revistas em quadrinhos policiais (como a muito imitada *Crime Does Not Pay* ["O crime não compensa"], de 1942) e gibis românticos, o Capitão Batalha era uma aberração de uma editora que fazia algo só por imitação. Sem o olho esquerdo, perdido na guerra anterior, Jonathan Battle tem uma mochila voadora (chamada de "luceflyer"), entre outras invenções tecnológicas espantosas (saídas de seu laboratório nas montanhas) que ele usa para frustrar aqueles que tentassem trazer a guerra aos Estados Unidos. Calças vermelhas, botas brancas e uma túnica azul com uma imensa estrela branca formavam o uniforme patriótico.

O auge surpreendentemente profético de toda essa atividade pré-entrada dos Estados Unidos na guerra foi uma edição datada de dezembro de 1941 (e portanto lançada meses antes) da *National Comics* (publicada pela Quality Comics, e não pela DC, o que é confuso) que mostrou forças militares "orientais" lançando um ataque contra bases americanas em Guam e Pearl

Harbor, muito antes do que realmente aconteceu. Isso até pode ter sido especulação embasada, pois era de se esperar que qualquer ataque japonês acontecesse na costa oeste, mas ainda assim foi um arauto de eventos futuros.

Embora ainda faltasse um ano para os Estados Unidos ingressarem na guerra, fez sentido que Hitler dividisse a capa de *Capitão América* número 1. Não foi sua única aparição em uma capa de revista em quadrinhos. A de *Daredevil Battles Hitler* número 1 apresentava um Hitler de aparência assustada se encolhendo diante de um ataque furioso de super-heróis americanos. O ditador era uma figura odiada no mundo todo, mesmo antes de outras nações se juntarem à luta contra seu regime. O mais importante, talvez, é que ele era fácil de caricaturar. O visual inconfundível era transformado em um personagem instantaneamente reconhecível na página. O corte inclinado do cabelo, o bigode característico ao estilo Charlie Chaplin e o uniforme nazista eram facilmente imitados e exagerados para efeito de sátira. Os gestos grandiosos e os discursos bombásticos que cativavam parte do povo alemão faziam do Der Führer um motivo de galhofa em outros lugares. Seus planos como chanceler tornaram-no um supervilão ideal do mundo real, mesmo que, paradoxalmente, a mensagem de supremacia ariana fizesse alguns próprios super-heróis parecerem a realização da fantasia nazista. Hitler ficou ciente de sua presença nas revistas em quadrinhos americanas e contou com Joseph Goebbles, seu diretor de propaganda, para atacar os autores dos gibis, a maioria judeus. Ele repudiou o material como “propaganda judia” e o cocriador do Super-Homem, Jerry Siegel, em especial como “física e intelectualmente circuncidado”.

Em geral, os vilões dos quadrinhos americanos dos anos 1940 não foram muito inspirados por figuras da vida real como Hitler e Stálin, porém, ao contrário, exploraram caricaturas alimentadas por conceitos jingoístas amplamente difundidos dos inimigos da nação, especialmente os nazistas e os japoneses. Esses conceitos foram em parte estimulados pela política oficial americana em relação a tais grupos de “inimigos” que viviam nos Estados Unidos, e os japoneses em especial foram vítimas de internação em solo americano a partir de 1942 e promovidos pelo governo a inimigos da nação. Cerca de 110 mil nipo-americanos e japoneses que viviam na costa do Pacífico foram enviados à força para “Campos de Relocação de Guerra” após o ataque a Pearl Harbor.

Diante desse cenário sombrio, foi muito fácil para as revistas em quadrinhos ridicularizar os inimigos nipônicos como “japas”, sob a aparência de “racismo patriótico”. Isso resultou em capas de gibis como a *Action Comics* número 58,

que mostrava o Super-Homem operando uma prensa de manivela que produzia pôsteres patrióticos onde se lia: “O Super-Homem diz: Você pode dar um tapa num japa com títulos e selos de guerra!” *Os melhores do mundo* número 8 mostrava o Super-Homem, Batman e Robin dividindo um palanque sob uma faixa que dizia “Afunde os japanazis com títulos e selos”. Na capa de *Os melhores do mundo* número 11, o Super-Homem, Batman e Robin apareciam trabalhando em um “Jardim da Vitória”, plantando frutas e legumes. A *Master Comics* tinha um herói americano chamado “Homem-Bala” que enfrentava o maligno “inimigo mundial número 1, o Capitão Nazista”. *Super-Homem* número 17 (julho de 1942) mostrava o Homem de Aço erguendo Adolf Hitler com a mão direita e uma caricatura do Imperador Hirohito com a esquerda, enquanto o número 18 (setembro de 1942) colocava o Super-Homem montado em uma bomba que caía sobre os inimigos dos Estados Unidos, promovendo títulos e selos que “farão o serviço contra os japanazis”. Na tira de jornal do Super-Homem, o Homem de Aço até mesmo resgatou o Papai Noel das garras de Hitler, Hirohito e Mussolini.

The Hangman, da MLJ Publications, tinha essa chamada de capa no número 3: “Nazistas e japas, seus ratos! Cuidado! O Hangman está em toda parte!” Um trio de figuras patrióticas – Capitão Yankee, Dandy e Major Victory* – apareceu na capa da *Yankee Comics* número 2 (novembro de 1941), enquanto o Captain Freedom surgiu em *Speed Comics* número 19 (junho de 1942), prestes a surrar um soldado japonês, uma caricatura dentuça e de pele amarela. The Claw – um supervilão oriental com presas enormes – apareceu em *Daredevil*, da Gleason Publications. Versões metaforicamente gigantes do Capitão América, do Tocha Humana e de Namor estamparam a capa da *All-Select Comics* número 1 (setembro de 1943) atacando uma fortaleza chamada de “a Berchtesgaden** de Hitler”.

*Não confundir com os dois “Major Vitória” existentes tanto no Universo DC quanto no Universo Marvel. (N. T.)

**Cidade alemã nos Alpes bávaros, que abriga a montanha onde Hitler construiu seu refúgio final, o Ninho da Águia. (N. T.)

Essas abordagens jingoístas e o uso de super-heróis podem parecer ao mesmo tempo cômicos e simplistas hoje, mas, em um contexto de guerra, o emprego de super-heróis como propaganda se tornou lugar-comum. Autores, escritores e desenhistas, além de suas criações, participaram do esforço de guerra americano, e isso significou usar as ferramentas à disposição – papel, caneta, nanquim e revistas em quadrinhos coloridas em vez de balas e bombas – para atacar o inimigo. Alguns leitores mais velhos podem ter prestado serviço militar influenciados pelo material de leitura.

O inimigo asiático era representado nos gibis como um "estranho" especialmente alienígena, impossível de ser compreendido ou de angariar empatia. Criaturas feias, parecidas com demônios, geralmente com presas e pele realmente amarela, os oficiais japoneses eram mostrados como estúpidos, insensatos ou cruéis – às vezes, tudo isso ao mesmo tempo. Incapazes de inventar a própria tecnologia, os japoneses queriam roubar o conhecimento americano, fosse na forma de planos e projetos, ou através de sequestros de cientistas e engenheiros importantes. Isso foi a remoção proposital da humanidade de um povo inteiro, o que facilitou que fossem vistos como merecedores da retaliação americana após Pearl Harbor. Os títulos das histórias com esses asiáticos caricaturados eram quase tudo de que os leitores precisavam para entender o recado: "Funeral para os cães amarelos", "O terror dos japas nojentos" e "Os olhos puxados de Satã" já contam a própria história. Essas representações se basearam no antigo conceito do "perigo amarelo", um ataque metafórico aos imigrantes chineses que chegaram à costa oeste dos Estados Unidos no fim do século XIX e foram usados em histórias pulps dos anos 1930, como aquelas com Fu Manchu e vilões de seriados cinematográficos, tais como Ming, o Impiedoso.

A internação de nipo-americanos e japoneses que viviam na costa oeste americana foi vista como uma forma de legitimação para o conteúdo racista nos quadrinhos do início dos anos 1940. Afinal de contas, o governo tinha transformado oficialmente os japoneses em bodes expiatórios; portanto, não seria errado as revistas em quadrinhos fazerem a mesma coisa – era seu dever patriótico. Suspeitava-se que os quinta-colunistas – alemães ou japoneses – estivessem por toda parte; e não se podia confiar em ninguém. O sentimento antijaponês que infestou aqueles gibis parecia mais implacável do que os ataques regulares ao inimigo principal, a Alemanha. As caricaturas nazistas não continham as insinuações raciais aplicadas aos japoneses. Muitos alemães eram mostrados como insensatos ou desencaminhados, mas também havia um medo

da ameaça genuína incutido naquela representação: eles constituíam um perigo a ser levado a sério.

Os títulos de alguns dos novos gibis de guerra revelavam seus temas obstinados: *Spy Smasher* [“O destruidor de espiões”], *The Fighting Yank* [“O ianque combatente”], *The Unknown Soldier* [“O soldado desconhecido”*]. O nome patriótico de alguns dos novos super-heróis com foco na guerra – Uncle Sam [“Tio Sam”], Captain Victory [“Capitão Vitória”], Star-Spangled Kid [“Menino estrelado”], Captain Fearless [“Capitão Destemido”] – tinha até mesmo equivalentes femininos (seguindo a Mulher-Maravilha) na figura de Miss Liberty [“Miss Liberdade”], Pat Patriot [“Pat Patriota”] e Liberty Belle [“Bela Liberdade”]. Os inimigos dos Estados Unidos tinham nomes similares, só que ao inverso e malignos: Baron Gestapo [“Barão Gestapo”], Captain Nippon [“Capitão Nipônico”] e Captain Swastika [“Capitão Suástica”]. Joe Simon, o maior instigador dessa onda de super-heróis ultrapatrióticos e seus antagonistas denegridos racialmente, depois admitiu: “A razão de termos lançado o Capitão América foi que o país estava em um frenesi patriótico.” O editor Gardner Fox, cocriador do Sandman e escritor regular do Batman, comentou: “Se eu fosse capaz de conseguir isso com um gesto, eu pararia a guerra e toda essa idiotice de matar pessoas. Usei os poderes dos super-heróis para realizar aquilo de que não era capaz como pessoa. Os heróis eram as figuras para a realização do meu desejo de ajudar o mundo.”

*Não confundir com o posterior Soldado Desconhecido da década de 1960, da DC Comics. (N. T.)

Nada disso foi acidental ou mero produto de um sentimento jingoísta predominante, mas, sim, uma política promovida pelo governo americano. Órgãos oficiais, tais como a Agência de Fatos e Estatísticas e a Agência de Informações de Guerra, cooptaram a mídia para apoiar o esforço de guerra. Os produtores de entretenimento também foram encorajados a pensar em obras que contribuíssem. Os objetivos oficiais eram levantar o moral americano, identificar claramente as potências inimigas do Eixo, estimular a participação do público e comunicar os objetivos do governo. Os inimigos da nação eram ditadores estrangeiros como Hitler e Stálin, mas também aproveitadores e subversivos criados nos próprios Estados Unidos. Tudo isso foi filtrado pelos muitos (mas

não exclusivamente) autores judeus de gibis e surgiu como a propaganda bizarra que inundou aqueles títulos.

Embora as revistas em quadrinhos de super-heróis oferecessem alento para milhões de jovens leitores restritos à linha de frente nacional durante o período da guerra, elas também entretinham milhões de soldados americanos lotados no exterior e lembravam aos homens o motivo pelo qual lutavam. De acordo com Mike Benton em *Superhero Comics of the Golden Age: An Illustrated History* (1992) ["Gibis de super-heróis da Era de Ouro: uma história ilustrada"], quase 44% dos soldados americanos que passavam pelo treinamento básico liam revistas em quadrinhos regularmente. Nas bases militares, os gibis, repetidas vezes, vendiam mais do que o *Saturday Evening Post*, as revistas *Life* e *Reader's Digest* em uma proporção de quase dez para um. Quando os soldados eram enviados para o exterior, as famílias atendiam às necessidades de revistas em quadrinhos enviando pacotes especiais regulares. De acordo com o *New York Times*, uma em cada quatro revistas enviadas para as tropas era um gibi, enquanto 35 mil exemplares militares especiais de *Super-Homem* foram enviados àqueles que se alistavam todos os meses.

A economia no período foi boa para as editoras de quadrinhos apesar da escassez de papel (a necessidade de reciclar gibis para produzir papel é o motivo de os títulos daquele período serem notoriamente raros no mercado de colecionadores). De acordo com a *Publishers Weekly* e a *Business Week*, cerca de 15 milhões de revistas em quadrinhos foram vendidas por mês no início de 1942. No fim de 1943, seguindo a onda de super-heróis extremamente patrióticos (alguns com vida curta), as vendas de gibis chegaram a 25 milhões, com até 125 títulos diferentes nas bancas todos os meses. As vendas no varejo para o setor de revistas em quadrinhos em 1943 chegaram a mais de 30 milhões de dólares. Ser patriótico no entretenimento impresso na forma de gibis dava muito dinheiro.

Como Joe Shuster, Clark Kent foi rejeitado pelo serviço militar por causa de um problema de vista – como mostrado na tira de jornal do *Super-Homem*. O Homem de Aço acidentalmente usou a visão de raio X para ler a tabela de letrinhas errada, que estava em outra sala, em vez de ler aquela diante dele. Jerry Siegel foi convocado em 1943, mas não viu combate no exterior, e permaneceu na Georgia trabalhando no jornal militar *Stars and Stripes* até a guerra acabar.

Durante o período da guerra, a DC publicava seis gibis regulares com seu principal personagem. O Super-Homem se tornou um ícone do que os americanos estavam defendendo: democracia, virtude e valores sadios. Após a

tira especial na revista *Look*, o Super-Homem foi basicamente afastado dos acontecimentos, pois seus superpoderes eram fortes demais para serem usados diretamente. Em uma tira de jornal de 1942, ele explica a razão para seu não envolvimento: “As Forças Armadas americanas são poderosas o suficiente para esmagar os inimigos traiçoeiros sem a ajuda do Super-Homem.” A guerra não chegou a Metrópolis, exceto pelo momento ocasional de torcida por parte do Super-Homem, daquelas capas superpatrióticas e de alguns diálogos ufanistas exagerados. Os vilões que ameaçavam a cidade raramente eram sabotadores nazistas ou agentes japoneses, mas, sim, criações fantásticas, como o Senhor Mxyzptlk, um duende malévolo vindo de outra dimensão; cientistas loucos, como o Ultra-Humanoide (uma variação “maligna” do Super-Homem criado por Siegel e Shuster em 1933); Lex Luthor, que morava em uma aeronave e tramava planos para dominar o mundo; o Homem-Brinquedo, um sujeito infantil de meia-idade; e o Galhofeiro, um pregador de peças que se autoproclamava “o homem mais engraçado do mundo”.

Nessa época, Siegel e Shuster se separaram de sua criação: Siegel por causa do serviço militar, e Shuster por causa da degeneração da vista. Outras pessoas trabalharam na tira, incluindo os escritores Don Cameron e Alvin Schwartz, e o desenhista Wayne Boring, sob o comando do editor Jack Schiff. A equipe se meteu em confusão quando Schwartz escreveu o roteiro para uma tira de jornal em 1945 sobre um cíclotron, um apetrecho científico que ele se lembrou de ter lido em um artigo de revista. Isso atraiu o interesse do Departamento de Guerra pelo Super-Homem, pois o cíclotron foi um elemento-chave no desenvolvimento secreto da bomba atômica. Muitos jornais misteriosamente não publicaram a tira, mas o Departamento de Guerra permitiu que a história continuasse até o fim, pois decidiu que agir contra ela poderia atrair mais atenção para o cíclotron.

Em 1945, um novo personagem foi acrescentado à família do Super-Homem, o Superboy. Ele apareceu pela primeira vez em *More Fun Comics* número 101 (janeiro/fevereiro de 1945), que mostrava a juventude do Super-Homem na cidade natal de Pequenópolis* e na fazenda dos Kent. O Superboy teve um início modesto em poucas páginas no fim de um gibi, mas logo se expandiu, deixou a *More Fun Comics* (que era mais voltada para o humor) para trás e encontrou novo espaço na *Adventure Comics* em 1946 como personagem principal, até ganhar o próprio título em 1949. O Superboy combinava a identificação dos jovens leitores (geralmente com ajudantes de super-heróis) e a realização do desejo de ter os poderes do Super-Homem. Apesar da intenção de mostrar o nascimento de uma lenda, a tira do Superboy colocou o personagem no uniforme

inconfundível muito antes de ele teoricamente ter desenvolvido a dupla identidade. Essa contradição foi ignorada em grande parte, mas criaria problemas de continuidade para a futura DC Comics. O Superboy ganhou uma namorada ruiva chamada Lana Lang (ainda a aliteração) e estudava em Pequenópolis sob o disfarce de Clark Kent (tudo isso, menos o uniforme, formaria a base da série de TV de sucesso *Smallville – As Aventuras do Superboy*, bem como outro seriado anterior e menos bem-conceituado, *Superboy*).

*A cidade de Smallville costuma ser mais traduzida nas edições brasileiras como Pequenópolis (e também na dublagem do SBT para o seriado *Smallville*, por exemplo, cuja exibição no canal Warner mantinha o nome original nas legendas). (N. T.)

Siegel e Shuster não aprovaram o Superboy, e, quando Siegel retornou do serviço militar, descobriu que outras mãos escreviam histórias para seus personagens, o que lhe tirou a receita. Essa tristeza, combinada com a indignação crescente em relação à decisão de ter vendido os direitos do Super-Homem para a DC por meros 130 dólares, levou a um processo malfadado em 1947 para recuperar o controle dos personagens e receber 5 milhões de dólares como indenização. O tribunal decidiu que a empresa mantinha a posse legal do Super-Homem, mas que Siegel e Shuster deveriam ser recompensados por Superboy, pois seus nomes haviam sido usados para promover o personagem na ausência dos dois. O juiz entendeu que os criadores do personagem “não tinham direitos à propriedade do Super-Homem, uma vez que haviam passado todos os direitos à editora no início da própria carreira e da carreira do Super-Homem dez anos antes”. A dupla recebeu 100 mil dólares pelo Superboy, mas teve que renunciar à ação judicial sobre o Super-Homem. Siegel e Shuster pararam de trabalhar para a DC, que retirou o crédito aos dois em todos os gibis regulares do Super-Homem – esse impasse durou quase trinta anos, até mais disputas legais em 1975.

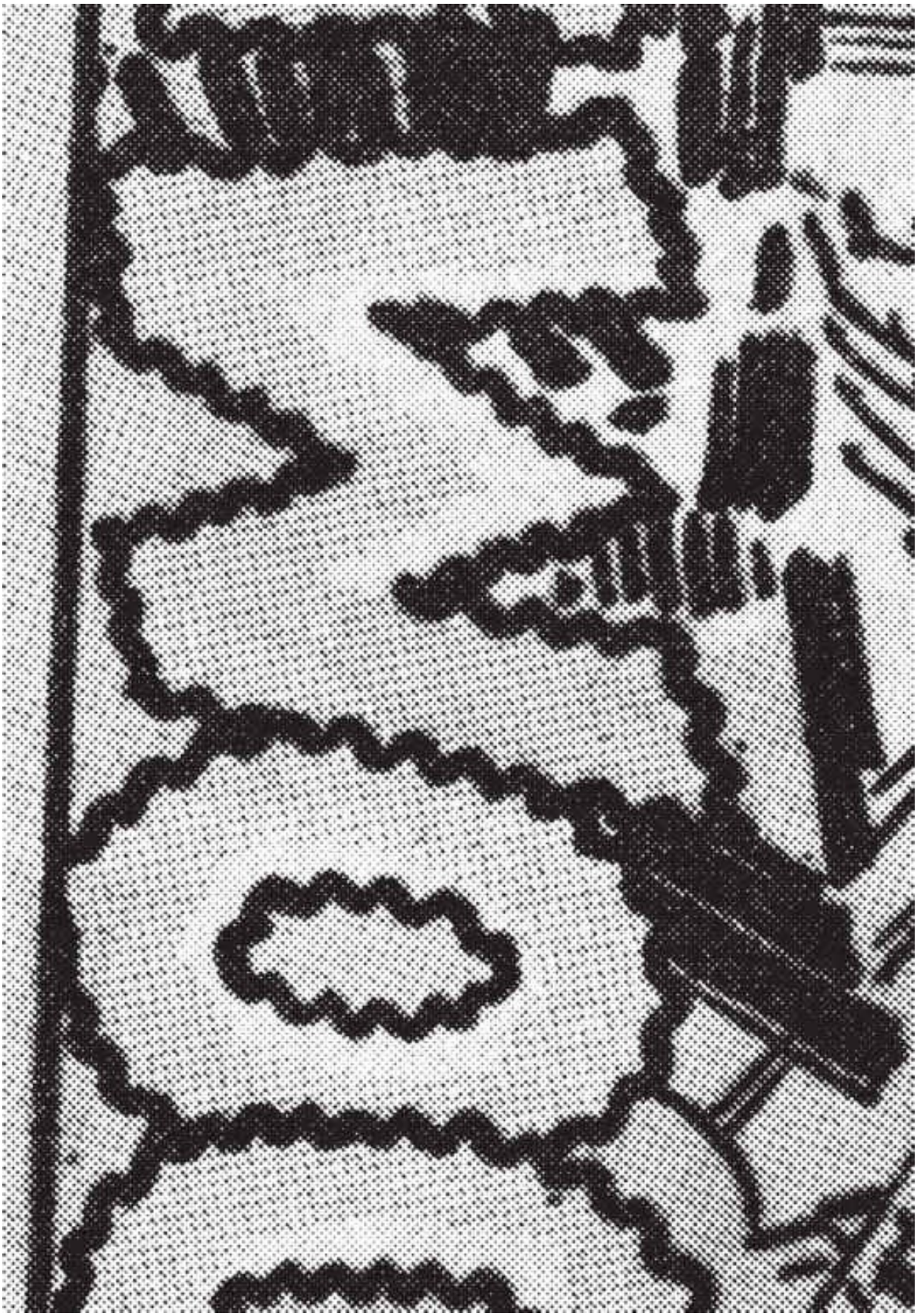
Enquanto isso, durante a guerra, Super-Homem conquistou outros meios (juntamente com os seriados de rádio e de cinema) ao aparecer como o personagem central de um romance, *The Adventures of Superman* [“As aventuras do Super-Homem”], escrito por George Lowther, roteirista e narrador do

programa radiofônico. O livro mostrava o Super-Homem investigando locais assombrados, que, na verdade, eram uma fachada para uma gangue de espiões nazistas, mas o romance também é notável por oferecer mais detalhes sobre a época em que o Super-Homem viveu em Krypton e sobre os anos em que cresceu na fazenda dos Kent, elementos que se tornariam centrais na história sempre em desenvolvimento do Homem de Aço.

Em contraste com o Super-Homem, o Batman não foi aliciado de maneira tão óbvia para a causa da propaganda de guerra. Nas aparições em capas relacionadas à guerra, o Batman geralmente promovia títulos (como na capa de *Batman* número 12, agosto/setembro de 1942) em vez de denegrir os inimigos dos Estados Unidos. De acordo com o acadêmico Will Brooker, durante esse período, o Batman mostrou "uma consistência e fidelidade a um ideal estranhamente afastado de combate ao crime urbano, enquanto o restante de sua cultura foi à guerra". Uma das poucas histórias com temática de guerra foi "Swastika Over the White House" ["Suástica sobre a Casa Branca"], de *Batman* número 14 (dezembro/janeiro de 1943), em que Batman e Robin planejam prender uma gangue nazista em solo americano sob a própria bandeira gigante da suástica. Ao contrário da Mulher-Maravilha, uma criação descarada cujas primeiras aventuras foram contemporâneas à Segunda Guerra Mundial, o Batman vivia numa própria terra fantástica assolada pelo crime, separada das angústias do mundo real. Bruce Wayne nem foi convocado para o serviço militar, claramente um dos privilégios da fortuna. As principais características do Batman permaneceram, em sua maioria, inalteradas pela guerra, e sua falta de superpoderes pode ter sido o motivo. Esse Batman folclórico, o vingador de capa preta que luta contra o crime, seria notoriamente reinterpretado nos anos vindouros, mas foi praticamente deixado de lado pela guerra que mandou tantos outros super-heróis correrem para as barricadas patrióticas.

Steve Rogers combateu o bom combate como o superpoderoso Capitão América e como o soldado raso Rogers, enquanto a Sociedade da Justiça, o supergrupo da DC, se desmanchou para que cada integrante pudesse se alistar nas Forças Armadas e colaborar com a causa. Na *All-Star Comics* número 11 (junho de 1942), o Gavião Negro, o Átomo, o Senhor Destino, o Homem-Hora e o Starman se alistaram voluntariamente no Exército americano. Johnny Trovoada serviu na Marinha, enquanto a Mulher-Maravilha entrou para o Corpo de Ambulâncias, e o Doutor Meia-Noite se alistou como cirurgião. O grupo se reuniria como o Batalhão da Justiça, incluindo o Espectro, de Siegel. Os esforços de guerra dos super-heróis reduziram a questão da participação a uma escolha

simplista, com os heróis fantasiados apoiando as Forças Armadas sem ressalvas, influenciando o jovem público leitor a fazer parte da batalha para derrotar os nazistas. Isolacionistas se tornaram espiões ou – pior ainda – colaboradores. A ideologia nacional foi imposta pelas revistas em quadrinhos, a nova forma de entretenimento antes considerada uma ameaça para a educação, a moral e os bons costumes. Os gibis seriam vistos assim novamente nos anos 1950, depois que o patriotismo pró-guerra passasse.



CAPÍTULO 6

SUPER-HERÓIS CONTRA O COMICS CODE!

Os super-heróis enfrentaram dois inimigos mortais no pós-guerra e no início da década de 1950: um declínio de público leitor e uma investigação por parte do governo americano. Com as vendas em queda livre, as editoras exploraram novos conceitos que provocaram um conflito com os comitês do governo americano e com um psiquiatra famoso. Isso levou à imposição do Comics Code, que, por sua vez, capou os super-heróis sobreviventes e resultou numa enxurrada de tramas bobas, juvenis e inofensivas.

As revistas em quadrinhos passaram por uma grande expansão na Segunda Guerra Mundial, mas seu legado artístico foi ambíguo. Mais gente do que nunca estava comprando uma variedade maior de títulos: os gibis se tornaram parte integrante da infância da maioria dos americanos. No primeiro semestre de 1946, somente a DC Comics vendeu 26 milhões de revistas em quadrinhos, um aumento de 30% em relação ao ano anterior. Setenta milhões de americanos – quase metade da população – liam gibis, de acordo com a Market Research Company of America. No entanto, dentro das páginas, havia mensagens traiçoeiras escondidas sob o disfarce de patriotismo sincero.

Personagens patriotas como o Capitão América e o Super-Homem ofereceram aos leitores na linha de frente nacional uma forma de compreender a guerra. Contudo, os super-heróis passaram por tempos difíceis no fim dos anos 1940 e no início da década de 1950, quando houve uma reação hostil contra os

quadrinhos, e as políticas da Guerra Fria fizeram aquele jingoísmo tão simplista parecer antiquado. Após terem combatido Hitler e Hirohito, será que os super-heróis dos Estados Unidos poderiam simplesmente voltar a lutar contra assaltantes de bancos e sindicatos do crime?

No pós-guerra, o fascínio da juventude americana pelos super-heróis começou a diminuir. Em 1947, todos os títulos de super-heróis estavam em declínio, após o apogeu durante a guerra. Grandes sucessos de vendas como o Capitão Marvel perdiam milhões em vendas todos os meses. O jingoísmo dos super-heróis patrióticos sumiu, assim como muitos dos próprios heróis. O trabalho deles estava feito, e os personagens não eram mais necessários.

Nos anos 1950, as revistas em quadrinhos se diversificaram em novos gêneros, incluindo títulos de humor, tais como os gibis campeões de vendas da Dell, que apresentavam animais fofinhos saídos dos desenhos de Walt Disney e da Warner Bros. Esses personagens atraíram públicos maiores do que as aventuras de humanos e alienígenas de capas e malhas colantes. Gibis românticos, de faroeste e policiais alcançaram as vendas dos super-heróis no fim da década de 1940. A expansão maior aconteceu nas revistas em quadrinhos de horror, lançadas em 1947 por William Gaines quando ele assumiu a EC Comics do pai e lançou uma série de títulos espalhafatosos, incluindo *The Vault of Horror, The Haunt of Fear* e *Tales from the Crypt*.* Em 1948, havia 425 títulos de revistas em quadrinhos publicados regularmente, um número que cresceu para 592 no ano seguinte e que alcançou espantosos 696 em 1952, mas cada vez menos eram gibis de super-heróis.

*Esse material da EC Comics foi lançado no Brasil dentro da revista *Cripta do Terror* (Record). Já a revista brasileira *Kripta* (RGE) publicava histórias dos títulos *Creepy* e *Eerie*, da Warren Publishing. (N. T.)

Todas essas revistas em quadrinhos atrairiam uma atenção indesejada para a indústria na década de 1950. A coisa começou lentamente em 1948, quando o psiquiatra sênior do Departamento de Hospitais de Nova York, o Dr. Fredric Wertham, organizou um simpósio sobre a psicopatologia das revistas em quadrinhos. O interesse de Wertham cresceria, bem como a ameaça aos gibis americanos – e agora havia poucos super-heróis à disposição que fossem suficientemente fortes para lidar com esse perigo: apenas o trio central formado

pelo Super-Homem, pelo Batman e pela Mulher-Maravilha continuando década adentro.

A partir da metade da década de 1950, as revistas em quadrinhos – incluindo aquelas com super-heróis – vieram com um selo de aprovação visível da Comics Code Authority (CCA) [“Autoridade do código de revistas em quadrinhos”] na capa. Por quase sessenta anos, de 1954 até o início do século XXI, esse selo indicava as editoras que haviam concordado em seguir as regras autoimpostas pela indústria que geriam o “conteúdo aceitável”. A indústria tinha evoluído muito desde seu início, quando foi fundada por aspirantes a gângsteres e ex-fabricantes de bebidas clandestinas, mas a imposição do código da CCA foi o resultado de uma tempestade na mídia, um medo crescente da delinquência juvenil e a pesquisa feita pelo Dr. Wertham (cujo trabalho, na verdade, dependeu muito de resultados falsificados, como acabou sendo revelado em 2013). A ascensão dos gibis de horror provocou a ira do público contra as revistas em quadrinhos e resultou na criação da Comics Code Authority, mas o código também mudaria o destino dos super-heróis.

Já em 1948, foram formados grupos de cidadãos que exigiam a proibição de gibis policiais e de horror, e, no fim desse ano, cinquenta cidades americanas tinham restrições sobre as vendas, incluindo bases do Exército. Do fim dos anos 1940 até o início da década de 1950, a preocupação da opinião pública sobre o conteúdo perturbador dos gibis lidos pelos adolescentes continuou a ferver. Um programa da rádio ABC transmitiu um debate com a chamada “O que as revistas em quadrinhos têm de errado?” em março de 1948, enquanto que, em fevereiro de 1950, o Cincinnati Committee on the Evaluation of Comic Books [“Comitê de Cincinnati para Avaliação de Revistas em Quadrinhos”] publicou um estudo na *Parents Magazine* revelando que (na visão deles) 70% dos gibis continham algum tipo de material “censurável”. Artigos expressando preocupação sobre os possíveis efeitos dos quadrinhos na mente dos jovens apareceram em revistas populares, incluindo a *Collier’s* (março de 1948), a *Reader’s Digest* (agosto de 1948) e a influente *Ladies’ Home Journal* (novembro de 1953).

Com a diminuição do interesse dos leitores em Cruzados de Capa, a década de 1950 foi o momento ideal para a ascensão do gibi de horror. Uma nova geração de adolescentes que perdeu a guerra por causa da idade agora considerava os super-heróis coisa de velho e procurava por algo que pudesse chamar de seu, que fosse diferente dos gibis que os irmãos mais velhos liam, como *Super-Homem* e *Batman*. A EC Comics foi revolucionária na

representação gráfica de morte, destruição e caos nos quadrinhos. As histórias, embora vívidas, continham um forte senso de humor macabro que atenuava o impacto. Rapidamente atraíram um grupo de leitores dedicados e eram uma alternativa aos poucos super-heróis fantasiados que restaram. Em 1954, quando a cortina começou a se fechar para os gibis de horror, a EC Comics vendia 150 milhões de exemplares por mês e rivalizava com os maiores super-heróis.

Os títulos da EC e dos inúmeros imitadores menos impressionantes provocaram uma reação adversa da opinião pública que se baseava na preocupação que muitos pais sentiam no fim dos anos 1940. As revistas em quadrinhos sofreram novos ataques da Igreja, de grupos de pais e professores que alegavam que eles contribuíam não só para a delinquência juvenil como também para o analfabetismo crescente da nova geração. O último prego no caixão foi a publicação, em 1954, do livro do Dr. Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth* ["A sedução dos inocentes: a influência das revistas em quadrinhos na juventude de hoje"]. Wertham reforçou a opinião pública de que os gibis eram perigosos e uma grande influência para a delinquência juvenil dos anos 1950. O livro teve um trecho publicado no *Ladies' Home Journal*, o que aumentou o alcance do texto.

O ataque das críticas feitas por Wertham e a preocupação crescente da opinião pública resultaram na formação de um subcomitê do Senado para investigar a delinquência juvenil nos Estados Unidos na primavera americana de 1954, com o objetivo específico de examinar os efeitos das revistas em quadrinhos na juventude do país. Wertham foi a testemunha principal. Muitos escritores, desenhistas e editores de gibis também foram chamados diante do comitê, e a maioria admitiu que houve excessos e que as revistas deveriam se adequar aos leitores mais jovens. Um que não cedeu foi William Gaines, da EC Comics, que não viu nada de errado com as capas e o conteúdo de seus gibis de horror. O subcomitê concluiu que a juventude leitora de quadrinhos nos Estados Unidos estava sendo exposta a "uma dieta constante de crimes, horrores e violência", e afirmou que isso tinha que parar. Embora as audiências do Senado – conduzidas pelo cruzado contra o crime Estes Kefauver – não tenham sido acompanhadas detalhadamente pelos pais americanos, os jornais não perderam tempo em transmitir a mensagem básica: as revistas em quadrinhos eram prejudiciais às crianças.

Wertham não restringiu suas críticas. Embora os títulos da EC fossem o alvo principal, ele também usou super-heróis como exemplos para defender sua tese. Wertham reclamou que Batman e Robin eram representados como parceiros

homossexuais, o que encorajava o “desvio” nos jovens leitores. Escreveu que Bruce Wayne e Dick* Grayson “vivem em aposentos suntuosos, com belas flores em vasos grandes, e têm um mordomo, Alfred. Bruce, às vezes, é mostrado de roupão. Enquanto ficam sentados diante da lareira, o menino, às vezes, se preocupa com o parceiro… É como um sonho de desejo de dois homossexuais vivendo juntos”. Wertham encarou um relacionamento concebido como a convivência entre pai/filho ou mentor/pupilo (baseado no testemunho daqueles que ele entrevistou) como um modelo da vida homossexual. Embora seja possível que alguns correspondentes de Wertham tenham enxergado Batman e Robin como gays, as acusações de “um sonho de desejo” têm fundamento. A dupla realmente leva uma vida secreta (como super-heróis), sofre de ansiedade constante de ser desmascarada e usa uniforme elaborado (na história de março de 1957, “The Rainbow Batman” [“O Batman arco-íris”], da *Detective Comics* número 241, o Batman prova uma variedade de trajes coloridos para combater o crime, incluindo um conjunto rosa e outros com as cores laranja, verde-limão e amarelo). Eles não apenas trabalham juntos como também dividem uma vida doméstica. Raramente estão longe da companhia um do outro. Batman e Robin de fato demonstram uma grande preocupação um pelo outro (porque as exigências da narrativa em formato de série fazem com que Robin seja constantemente sequestrado: em *Batman* número 67, de outubro/novembro de 1951, o Coringa sequestra Robin no Túnel do Amor de um parque de diversões!).

*Em inglês, *dick* também é um nome chulo para se referir ao órgão sexual masculino. (N. T.)

O Batman não foi o único super-herói sob o fogo de Wertham. Nas aventuras da Mulher-Maravilha, ele detectou uma temática bondage (algo que o excêntrico criador da personagem, William Moulton Marston jamais negou), bem como provas de que sua força e independência sugeriam que ela era lésbica. Wertham encarou o Homem de Aço tanto como antiamericano quanto fascista e escreveu que “o Super-Homem (com o grande S no uniforme – devemos, creio eu, agradecer que não seja um S.S.) precisa de uma série infinita de homens inferiores, criminosos e gente ‘com aparência estrangeira’ não apenas para justificar sua existência mas até mesmo para torná-la possível. É essa

característica que incute nas crianças uma de duas atitudes: ou elas fantasiam que são super-homens, com o consequente preconceito contra homens inferiores, ou isso as torna submissas e receptivas aos agrados de homens fortes que resolverão todos os problemas sociais por elas – à base da força". Ele comparou o Besouro Azul, personagem da Fox/Charlton, a um "pesadelo kafkiano" e perguntou: "É isso o melhor que podemos fazer pelas crianças, ensinar que o Lanterna Verde virá ajudar?" Wertham foi o supervilão do mundo real que os super-heróis dos quadrinhos não eram capazes de derrotar.

Para evitar a ameaça de uma regulamentação dos gibis feita pelo governo, as editoras que permaneceram no mercado rapidamente reviveram, em setembro de 1954, a Association of Comics Magazine Publishers [Associação das Editoras de Revistas em Quadrinhos], do fim dos anos 1940, na forma da nova Comics Magazine Association of America (CMAA) [Associação de Revistas em Quadrinhos dos Estados Unidos]. Com o objetivo de tranquilizar a opinião pública e acalmar as preocupações do Congresso, a nova CMAA indicou o magistrado de Nova York e especialista em delinquência juvenil Charles F. Murphy como presidente (após Wertham ter declinado). Ele recebeu a incumbência de elaborar um "código de ética e padrões" para a indústria que permitiria a autorregulamentação, em vez de controle governamental. Murphy criou a Comics Code Authority (CCA), que elaborou um novo código.

Banida das revistas em quadrinhos sob o código estava a representação de violência e sangue, especialmente nos gibis policiais e de horror (mas não limitado a eles). Conteúdo sexual também estava proibido, até mesmo formas brandas de insinuação sexual, bem como representação de uso de drogas. O desrespeito à autoridade – seja na forma de policial, juiz, autoridade do governo ou instituições respeitadas – foi proibido, enquanto exigia-se que "o bem deveria triunfar sobre o mal". Ilustrações nos gibis não podiam ser "chocantes, de mau gosto [ou] horripilantes". As palavras "terror" e "horror" não podiam ser usadas nos títulos, o que acabou com os planos de Gaines de lançar mais quadrinhos de horror pela EC. Sentindo que tinha sido visado propositalmente, Gaines cancelou todos os títulos de horror e se concentrou exclusivamente em *Mad*, sua nova revista de humor. Essas ações defensivas em sua maioria evitaram que estados individuais criassem leis locais para banir das lojas os gibis policiais e de horror. Revistas em quadrinhos sem a chancela da CCA, feita para parecer com um selo oficial, não seriam aceitas pelos principais distribuidores nem vendidas nos maiores varejistas, o que forçou a maioria das grandes editoras a aderir à CCA e portanto obedecer ao código.

Em 2010, os dados da pesquisa original de Wertham, que formaram o alicerce de suas afirmações em *Seduction of the Innocent* e do ataque ao conteúdo das revistas em quadrinhos, ficaram disponíveis para pesquisadores. Investigando o material usado por ele, Carol Tilley, professora assistente da Graduate School of Library and Information Sciences da Universidade do Illinois, descobriu que "Wertham manipulou, exagerou, comprometeu e inventou provas – especialmente as que atribuiu à pesquisa clínica com jovens – para ganho retórico". O trabalho de Tilley (publicado em 2013) revelou que Wertham usou um grupo não representativo de jovens que tinham antecedentes como desordeiros, obteve informações de colegas e alegou que eram dele, desconsiderou testemunhos que conflitavam com sua tese e manipulou as declarações de muitos adolescentes entrevistados para que melhor se adaptassem às suas críticas às revistas em quadrinhos. Wertham visava apresentar suas provas como verdade científica objetiva, e nisto foi bem-sucedido, pois provocou a criação da CCA e a adoção do Comics Code censurador, que controlou o conteúdo da maioria dos gibis amplamente disponíveis por quase sessenta anos.

O declínio dos super-heróis no pós-guerra e o abalo no mundo dos quadrinhos após a fundação da Comics Code Authority combinaram para criar um espaço em que um novo tipo de gibi pudesse prosperar. Os grandes vencedores em meados dos anos 1950 foram as revistas em quadrinhos voltadas para crianças produzidas pela Dell, estrelando Mickey Mouse, Pato Donald e heróis certinhos como o Tarzan e Roy Rogers. A circulação desses títulos para toda a família disparou, enquanto o número de gibis policiais, de horror e de super-heróis despencava.

Com a queda das vendas e a aquisição de novos gostos, vários super-heróis acabaram no banco de reservas. *Marvel Mystery Comics* (com o Tocha Humana), *Sub-Mariner Comics*, *Captain America Comics* (rebatizado como *Captain America's Weird Tales*, na tentativa de lucrar com a onda dos títulos de horror da EC Comics e chamando o Capitão América de "Esmagador de Comunistas!"), da Timely Comics, foram canceladas, e a empresa adotou o nome e a logomarca da Atlas Comics no final de 1951 como parte de uma tentativa de reposicionamento da marca. Naquele mesmo ano, a *All-Star Comics* (com o supergrupo JSA), da DC Comics, mudou de nome para se aproveitar da última moda e virou *All-Star Western*, mantendo a numeração contínua a partir do 58.

A retomada da Era de Ouro, o segundo grande período de criação e sucesso de revistas em quadrinhos de super-heróis, foi iniciada pela *Showcase* número 4 (setembro de 1956), da DC Comics. A ideia por trás da *Showcase* foi testar um novo personagem a cada número. “Nos anos 1950”, contou Julius Schwartz, editor da DC, “nós estávamos realmente sofrendo.” O primeiro velho super-herói a ser revivido foi o Flash, cujo gibi homônimo, *Flash Comics*, fora cancelado por Schwartz em 1949.

Considerando que os leitores de quadrinhos – e leitores em potencial – de meados dos anos 1950 sequer se lembravam do velho Flash, Schwartz aproveitou a oportunidade para reinventar o personagem à luz da nova “era do jato”. O novo Flash era o cientista forense Barry Allen, que ganha supervelocidade quando toma um banho acidental de produtos químicos tóxicos durante uma tempestade de raios. Em uma bela forma de autorreferência, Allen assume o alter ergo do Flash após ler a revista em quadrinhos da Era de Ouro (publicada por Schwartz). O visual do super-herói foi redesenhado pelo artista Carmine Infantino, que trabalhou no gibi original do Flash, bem como no Lanterna Verde e na Sociedade da Justiça da América. Infantino se tornaria o diretor de redação da DC Comics no fim dos anos 1960 e depois editor a partir de 1971, e ainda desenhava o Flash do início até metade da década de 1980. Ele se aposentou nos anos 1990 e morreu em 2013, aos 87 anos.

As vendas de *Showcase* número 4 dispararam inesperadamente, então os números seguintes estrelados pelo Flash (8, 13 e 14) levaram ao relançamento do título isolado *The Flash* (primavera de 1959; após uma década, a revista retomou a numeração da antiga *Flash Comics* a partir do 105). Pela primeira vez, o Flash usava um capuz com máscara, bem como uma peça única vermelha decorada com mangas e raios amarelos na cintura, e botas amarelas. Ele manteve a insígnia “flash” do relâmpago no peito, mas também tinha um par de orelhas delicadas, indicando as asas de Mercúrio. Esse Flash tinha sua própria Lois Lane na forma da repórter Iris West, e uma coleção dos supervilões de sempre para lutar, incluindo o Capitão Frio (uma variação do Senhor Frio* do Batman, que também estreou em 1959), que usava um capuz azul e liderava o grupo de inimigos conhecido como Galeria de Vilões; o Mestre dos Espelhos, um criminoso que manipula espelhos e reflexos para confundir seus perseguidores; e o Mago do Tempo, uma figura vestida de verde que controla a meteorologia com uma varinha. Essa reinvenção do Flash apontou para a retomada de outros super-heróis dos gibis por toda a década de 1950 até os anos 1960.

*Alcunha atual do vilão em português, que já foi traduzido como Senhor Gelo e Senhor Gelado, na dublagem original da primeira temporada do seriado do Batman, nos anos 1960. (N. T.)

A década de 1950 foi problemática para o Super-Homem, que caiu em desgraça nos cinco primeiros anos antes de retornar triunfante quando uma nova geração de leitores redescobriu com entusiasmo os super-heróis icônicos dos anos 1940. A origem do Homem de Aço seria recontada em maiores detalhes pelo escritor Bill Finger em *Super-Homem* número 53 (julho/agosto de 1948), bem a tempo para o décimo aniversário do personagem (e seria recontada de novo em 1961 por Otto Binder em *Super-Homem* número 146, de julho de 1961, em "The Story of Superman's Life" ["A história da vida do Super-Homem"], que adicionou a condição de membro honorário da ONU aos feitos do herói). O seriado radiofônico *The Adventures of Superman*, que ia ao ar desde 1940, terminara em 1951, com Michael Fitzmaurice interpretando o Super-Homem, que acabara de assumir o papel que fora de Bud Collyer por uma década. O programa originou vários elementos novos na mitologia adotados pelos gibis (incluindo Perry White, editor do *Planeta Diário*; Jimmy Olsen, office boy da redação; e a kriptonita, a nêmesis do Super-Homem). O herói também havia aparecido no cinema (ver Capítulo 12) em dois seriados: *Superman** (1948) e *Superman vs. o Homem Atômico* (1950), ambos com Kirk Alyn. Em 1952, o parrudo George Reeves o interpretaria em 104 episódios da série de televisão *As Aventuras do Super-Homem*, até sua morte misteriosa em 1959. Foi da narração da abertura do programa de TV que o Homem de Aço se tornou o defensor dos "costumes americanos".**

*Dependendo da distribuidora, os títulos de cinema e TV do super-herói no Brasil usam Superman ou Super-Homem. No caso das obras com Kirk Alyn, é Superman. Com George Reeves, é Super-Homem. (N. T.)

**Na dublagem da abertura brasileira, o *american way* ("costumes americanos" ou até "modo de vida americano") virou "bem-estar de todos". (N. T.)

Enquanto o Super-Homem voava alto no rádio e na telinha, ele foi reinventado nas revistas em quadrinhos. A série de TV levou a uma proliferação de títulos derivados, como *Superman's Pal Jimmy Olsen** (1954); *Adventure Comics* (publicado desde 1938, obteve aumento de vendas graças à televisão), voltado para os mais jovens; e *Superboy* (com título próprio desde 1949). Houve outras adições à família do Super-Homem nos anos 1950. Seguindo o título de Jimmy Olsen, foram publicados *Krypto the Superdog* (1955) e *Superman's Girl Friend Lois Lane* (1958), bem como adições às revistas principais, como a Supermoça (1959). Krypto, o cachorro do Super-Homem, foi apresentado como uma cobaia para o foguete que Jor-El mandou para a Terra, só que a aeronave foi desviada do curso e chegou ao nosso planeta muito depois do Super-Homem. Infelizmente, os superanimais não pararam por aí, e gibis posteriores apresentaram criações esquisitas como Raiado, o Supergato, e Cometa, o Supercavalo. Isto foi um sintoma de uma guinada mais ampla para a fantasia juvenil após a imposição do Comics Book Code.

*Histórias desse título (e outras de *Superman's Girlfriend, Lois Lane*) foram publicadas no Brasil na revista *Os amigos do Super-Homem*, da EBAL. (N. T.)

Houve várias tentativas anteriores de lançar uma equivalente feminina ao Super-Homem. A Mulher de Vermelho,* criada pelo escritor Richard E. Hughes e pelo desenhista George Mandel, apareceu na *Thrilling Comics* número 2 (março de 1940, publicada pela Nedor Comics). Ela era uma policial que vestia capa e capuz vermelhos para combater o crime fora do horário de serviço. Sem ter superpoderes, então talvez uma equivalente feminina ao Batman, a Mulher de Vermelho foi a primeira heroína antes da Mulher-Maravilha. Ela continuou a viver aventuras na *Thrilling Comics* pelos cinco anos seguintes. Outra super-heroína foi Satanna, a Tiger Girl, a cientista e cirurgiã Sara Descari, e inimiga do Gavião Negro (que apareceu em *Flash Comics* número 13, de janeiro de 1941). Outra heroína similar dos anos 1940 foi a morena curvilínea Lady Fantasma, criada no estúdio Eisner & Iger para a Quality Comics, cuja primeira aparição ocorreu em *Police Comics* número 1 (agosto de 1941, uma antologia que incluiu a estreia do Homem-Borracha e do Bomba Humana). Ela era a filha socialite de

um senador americano que vestia um maiô amarelo e uma capa para combater o crime.

*Posteriormente traduzida no Brasil pela Devir como a Dama de Vermelho. (N. T.)

A Mulher-Maravilha apareceu em 1942 e foi rapidamente seguida pela Mary Marvel em *Captain Marvel Adventures* número 18 (dezembro de 1942). Criada pelo escritor pulp Otto Binder e pelo desenhista Marc Swayze (que se inspirou na aparência de Judy Garland), Mary Marvel era a irmã gêmea de Billy Batson e uma integrante da crescente família Marvel na Fawcett Comics, que incluía o Capitão Marvel Jr. Outras heroínas significantes incluíam a Loura Fantasma, uma combatente do crime mascarada da Timely, antecessora da Marvel. Louise Grant* era a secretária de um detetive particular que assumia os próprios casos, usando um vestido de gala vermelho e máscara preta. Ela apareceu na última edição de *All-Select Comics*, o número 11, no outono de 1946 (a revista virou *Blonde Phantom Comics* a partir do número seguinte e foi publicada até 1949), e foi uma das várias personagens femininas lançadas nas revistas em quadrinhos assim que os super-heróis começaram a desaparecer temporariamente das bancas (incluindo personagens patrióticas do período da guerra como Miss América; Golden Girl, ajudante do Capitão América; Namora, prima do Príncipe Submarino; Heliana, a secretária do Tocha Humana; e Vênus, um avatar da deusa Afrodite). Muitas das personagens da época – como a Canário Negro, apresentada em *Flash Comics* número 86 (agosto de 1947) – eram simplesmente justiceiras sem poderes que vestiam uniformes escandalosos para combater o crime, geralmente ao lado ou no lugar de um herói. Na década de 1950, cerca de 25% do mercado de quadrinhos foi tomado por gibis de romances voltados para mulheres, sobre as façanhas domésticas de modelos e enfermeiras. Muitas das outras personagens femininas populares apareciam em revistas em quadrinhos de aventuras na selva – como a Sheena, que datava de 1937 – e eram claramente voltadas para leitores do sexo masculino.

*Foi chamada de Glória Grant na versão brasileira, em *O Guri*. (N. T.)

As coadjuvantes superpoderosas do Super-Homem incluíram Lois Lane temporariamente se transformando na Supermulher em um sonho (*Action Comics* número 50, maio de 1943); uma atleta latino-americana que se juntou ao Superboy como "Supermoça" (*Superboy* número 5, novembro/dezembro de 1949); e Jimmy Olsen usando um totem mágico para desejar uma "Supermoça" para ajudar o Super-Homem. A verdadeira Supermoça surgiu na *Action Comics* número 252 (maio de 1959), quando a prima do Super-Homem, Kara Zor-El, a última sobrevivente de Argo City – a cidade lançada ao espaço com a destruição de Krypton –, chegou à Terra. Com poderes idênticos aos do Super-Homem, e o alter ego terreno de Linda Lee, ela se tornou uma ajudante ocasional do Homem de Aço.

A década trouxe para o Super-Homem um novo e importante supervilão chamado Brainiac, que colecionava cidades em todo o universo, encolhidas em garrafas como se fossem maquetes de navios. Sua primeira aparição foi na *Action Comics* número 242 (julho de 1958), quando o Super-Homem descobre que uma das cidades que Brainiac mantém nas garrafas é Kandor, a capital de Krypton. O herói resgata a cidade e a guarda na Fortaleza da Solidão. Ele descobre que é capaz de se encolher e explorar a cidade presa; juntamente com um encolhido Jimmy Olsen, os dois se tornam a dupla Batman e Robin de Kandor City (com os nomes Asa da Noite* e Flamejante).

*Posteriormente, Nightwing foi traduzido como Asa Noturna, em conformidade com a mesma identidade assumida pelo Robin quando começou sua carreira solo. Porém, essa nova persona do Super-Homem, usada apenas na Cidade Engarrafada de Kandor, teve como primeira tradução Asa da Noite. (N. T.)

Os títulos do Super-Homem ainda estavam sob o controle editorial de Mort Weisinger durante a década de 1950. A kriptonita entrou nos gibis na gestão de Weisinger, depois de sofrer anos de resistência. Apresentada no seriado radiofônico em 1943, a kriptonita foi tirada de uma história não publicada de Jerry Siegel, por volta de 1940, sobre um "metal K" de Krypton, do qual o Super-Homem não só se torna vítima de seu calcanhar de aquiles como também revela sua identidade secreta para Lois Lane. Os editores da época odiaram ambas as ideias e cancelaram a história, mas o conceito de um metal de Krypton

que pudesse derrotar o Super-Homem permaneceu, e, após o seriado de rádio, a ideia foi usada novamente nos seriados de cinema. Weisinger achou que uma maneira de manter o Super-Homem renovado era através de artifícios, como visto nos vários personagens derivados da "família Super-Homem", e a kriptonita – os restos radioativos do planeta natal do Homem de Aço, Krypton – era um artifício grande demais para resistir. A kriptonita (de cor vermelha) foi apresentada em *Super-Homem* número 61 (novembro/dezembro de 1949). Quando foi recolorido como verde na segunda aparição, o metal letal se tornou uma atração regular.

A kriptonita não era sempre letal: dependendo da dosagem, ela podia levar à paralisia, à perda de consciência ou apenas a uma fraqueza geral. Assim que descobriu a existência do metal de Krypton, o supervilão Lex Luthor tentou sintetizá-lo para usar contra o Homem de Aço. A kriptonita vermelha retornou na *Adventure Comics* número 252 (setembro de 1958), quando o Superboy descobre que ela é dez vezes mais forte que a kriptonita verde. Em aparições futuras, a kriptonita vermelha seria imprevisível e causaria novos efeitos quando fosse editorialmente exigido, o que levou a várias tramas absurdas até que fossem feitas tentativas no início dos anos 1970 de diminuir seus efeitos sobre o Super-Homem.

Com o sucesso do Superboy entre os leitores mais jovens e a ascensão do recém-intitulado "adolescente", houve uma tentativa de representar esse público nas páginas dos gibis, como aconteceu com a equipe Legião dos Super-Heróis. A coisa começou com uma história de Otto Binder na *Adventure Comics* número 247 (abril de 1958), que apresentou três heróis adolescentes do futuro (o século XXX) que vieram ajudar o Superboy: Cósmico, Satúrnia e Relâmpago.* Eles testam o Superboy para fazer parte da Legião (um clube de super-heróis do futuro inspirado pelo próprio Superboy) e fingem que ele não é aprovado, quando na verdade foi. A intenção da história era ser isolada, mas a aparição seguinte do esquadrão dos super-heróis viajantes do tempo veio vinte números depois na *Adventure Comics* número 267 (dezembro de 1959) – o Relâmpago, no original Lightning Boy, ganhou a devida aliteração e virou o Lightning Lad.

*Essa é a tradução atual; na época da EBAL, no Brasil, os heróis foram vertidos como Rapaz Cósmico (Cosmic Boy), Moça de Saturno (Saturn Girl) e Rapaz Relâmpago (Lightning Boy). Ou seja, todos os nomes com *boy* viraram "rapaz", e todos com *girl*, "moça", uma tradição que se

espalhou para os demais personagens da Legião durante a publicação pela EBAL. (N. T.)

A Legião dos Super-Heróis se mostrou popular e, portanto, retornou regularmente em números de *Adventure Comics*, *Action Comics* e outros títulos supervisionados por Weisinger. A equipe foi preenchida por um bando de novos acréscimos, incluindo os autoexplicativos futuros heróis adolescentes Camaleão, Rapaz Invisível, Colossal, Moça Tríplice, Violeta, Solar, Etérea e Ultrarrapaz. Muitos dos atributos desses personagens se referiam às preocupações dos adolescentes, tais como ser invisível para os outros ou tentar estar em três lugares ao mesmo tempo para lidar com as exigências de deveres de casa, tarefas domésticas e novas atividades de lazer dos anos 1950 (cinema, televisão, shopping center, gibis). Na década de 1960, os similares Novos Titãs* (uma "Liga da Justiça júnior" formada por ajudantes como Robin e Kid Flash) fariam sucesso.

*Traduzidos inicialmente no Brasil pela EBAL como "Turma Titã" para manter os dois Ts (*Teen Titans*) da logomarca, mas depois eternizados como Novos Titãs pela Abril. (N. T.)

Após o sucesso inesperado do retorno do Flash, Julius Schwartz, da DC Comics, passou a procurar outros super-heróis previamente "aposentados" para reviver. O próximo na lista para uma recauchutagem era o Lanterna Verde, cuja última aparição fora como parte da superequipe da Sociedade da Justiça da América em *All-Star Comics* número 57 (março de 1951). A revista própria *Lanterna Verde* tinha sido cancelada havia anos, cujo último número fora o 38 (maio/junho de 1949). Em *Showcase* número 22 (setembro/outubro de 1959), Schwartz reacendeu o Lanterna Verde.

A nova abordagem de Schwartz foi aumentar os elementos de ficção científica, em vez dos aspectos de fantasia do personagem original, Alan Scott. Enquanto Scott tinha uma lanterna mágica e histórias que tiravam proveito do conto de Aladim e a lâmpada mágica, o novo Lanterna Verde, o piloto de testes Hal Jordan, ganhou um "anel de poder" do alienígena moribundo Abin Sur. Isso fez de Jordan um integrante dos Guardiões do Universo, bem como da Tropa dos

Lanternas Verdes, um grupo de policiais interestelares. Schwartz elevou as histórias de super-heróis a uma escala cósmica e combinou a ficção científica de outros mundos e seres alienígenas com os feitos heroicos mais terrenos dos super-heróis normais.

O desenhista Gil Kane recebeu a incumbência de dar forma ao novo Lanterna Verde e abandonou o uniforme comum de super-herói por uma transformação mais elegante. O personagem apareceu nos dois números seguintes de *Showcase* após a estreia, antes de lançar o próprio título, *Lanterna Verde* número 1 (julho/agosto de 1960). A equipe formada pelo escritor pulp John Broome e Kane manteve o título renovado e o personagem em desenvolvimento por vários anos, sendo que as grandes revisões seguintes só aconteceriam nos anos 1970.

Na década de 1950, Jerry Siegel, o cocriador do Super-Homem, voltou a trabalhar na DC Comics após a intervenção de sua esposa, Joanne. Apesar dos problemas no âmbito legal sobre o Super-Homem e o Superboy, Siegel foi recontratado para trabalhar em roteiros do Homem de Aço (incluindo a Legião de Super-Heróis), mas sem receber crédito. Seus chefes eram agora Weisinger e Schwartz, contemporâneos ocasionais. A especialidade de Siegel foram as chamadas "histórias imaginárias", contos que saíram da continuidade estabelecida do Super-Homem. Ele escreveu histórias que mostraram o Superboy sendo capturado pelo governo e criando uma ditadura do mal, e um conto da Supermoça em que o Senhor Mxyzptlk temporariamente ressuscita os pais kriptonianos da heroína. Em *Adventure Comics* número 271 (abril de 1960), Siegel deu a Luthor o prenome Lex e revelou que ele e o Super-Homem haviam crescido juntos em Pequenópolis, enquanto, em *Super-Homem* número 141 (novembro de 1960), Siegel fez Kal-El testemunhar os últimos dias de Krypton como um fantasma temporal deslocado, incapaz de interferir. Em especial, ele deu contribuições significativas – ainda que predominantemente desconhecidas – para os heróis adolescentes da Legião dos Super-Heróis, criando personagens como Brainiac 5, Relâmpago e Garota-Aranha. Foi uma forma de ganhar dinheiro e continuar trabalhando, mas Siegel ainda sentia o velho rancor, e ele e Shuster voltariam aos tribunais para tentar tirar o controle do Super-Homem das mãos da DC Comics nos anos 1970.

Juntamente com o Super-Homem, o Batman foi um dos poucos super-heróis originais que permaneceu sendo publicado durante o período da guerra e avançou pela era da Comic Code Authority. No pós-guerra também houve um

foco em um material mais leve, com muito menos comentários sociais. Enquanto o Super-Homem adicionava vários integrantes nitidamente mais jovens à "família", como o Superboy e a Supermoça, o Batman entrava no reino da fantasia juvenil. Bem distante das origens lúgubres e das lutas contra o mundo urbano civilizado e sombrio da década de 1940, o Batman nos anos 1950 foi mostrado como um cidadão de respeito, até mesmo uma figura paterna para o ajudante Robin, vivendo aventuras caretas em um ambiente colorido e otimista (em resposta a Wertham). Era muito diferente do Batman anterior, e distinto da reinvenção sombria por que ele passaria na metade da década de 1980.

Embora os dois tivessem aparecido juntos em capas de *Os melhores do mundo* lançados no período da guerra, na verdade, a primeira colaboração entre Super-Homem e Batman ocorreu em uma tira publicada em *Super-Homem* número 76 (junho de 1952), em uma história apropriadamente intitulada "The Mightiest Team in the World" ["A equipe mais poderosa do mundo"]. Após cada um ter comprado passagem para um cruzeiro lotado, Clark Kent e Bruce Wayne acabaram dividindo uma cabine e descobrem a identidade de super-herói um do outro. No cruzeiro também está Lois Lane, então os dois combatentes do crime devem proteger da repórter as suas identidades secretas. A capa mostra ambos os heróis tentando resgatar Lois, cada um declarando que aquilo é um trabalho exclusivo para si… O sucesso dessa jogada fez com que o formato de *Os melhores do mundo* fosse revisado para que ambos os super-heróis pudessem compartilhar aventuras. Este se mostrou um dos poucos casos de sucesso garantido em relação aos super-heróis durante a década de 1950, e o formato durou até o título ser cancelado em 1986.

Após as críticas de Wertham e outros, das audiências do Senado e do estabelecimento do Comics Code, o Batman assumiu uma feição mais leve pelo resto da década. A ideia de criar uma família de personagens para o Homem-Morcego, como aqueles desenvolvidos para o Super-Homem, veio do editor do título na época, Jack Schiff. Acabaram-se as histórias policiais violentas, e acabou-se o relacionamento íntimo entre Batman e Robin, Bruce Wayne e seu "protegido" Dick Grayson. Para combater as alegações de Wertham, mais mulheres foram incluídas nas vidas de Batman e Bruce Wayne. A herdeira Katherine Kane é apresentada na *Detective Comics* número 233 (julho de 1956) como a Batwoman, que se veste de preto e amarelo, e anda de motocicleta. Inspirada no exemplo do "notório" Batman, Kane decidiu colocar a fortuna e os recursos a serviço do combate ao crime em Gotham City. Kathy – como era conhecida – foi claramente concebida com a intenção de ser um interesse

amoroso para o herói. Depois veio a sobrinha dela, Betty Kane (batizada com o nome da esposa de Bob Kane), que atuava como Bat-Girl* e interesse romântico para Robin. Em vez de um cinto de utilidades, a Batwoman tinha uma "bolsa de utilidades" cheia de apetrechos e armas disfarçadas de típicos itens femininos como batom, pulseira, pó compacto e rede de cabelo. Desesperados para mostrar que o Batman não era gay, os criadores do gibi acabaram criando uma personagem feminina estereotipada do ponto de vista masculino, portanto não ajudaram em nada (muito menos às poucas leitoras de gibis nos anos 1950). Até mesmo Alfred foi substituído pela figura "menos perigosa" da Tia Harriet…

*Não confundir com a outra Bat-Girl que virou Batmoça no Brasil. (N. T.)

Conforme a década foi passando, as tiras *Batman* se voltaram mais para a ficção científica, acompanhando a era atômica de acordo com o que era mostrado em filmes do gênero como *O Dia em que a Terra Parou* (1951), *A Ameaça Veio do Espaço* (1953), *A Ilha da Terra* (1955) e *O Planeta Proibido* (1956). O número de personagens cresceu e ficou mais bobo, incluindo Ace, o Batcão (o Bat-equivalente do Krypto, o Supercão), o Batmirim* e o Batmacaco. Ace apareceu pela primeira vez em *Batman* número 92 (julho de 1955) e era um pastor-alemão, como os heróis caninos do cinema Rin Tin Tin e Ace, the Wonder Dog.** Adotado pelo Batman, o cachorro usava um capuz igual ao do Homem-Morcego e uma plaqueta de identificação com o Bat-emblema. O motivo espúrio para o Batman fantasiar o cachorro de maneira tão bizarra foi que Bruce Wayne tinha colocado vários anúncios à procura de seu cão, que possuía uma marca de estrela visível na cabeça. Preocupado com o fato de que o animal facilmente reconhecível pudesse ser associado a ele e, portanto, revelar sua identidade como Batman, Wayne decidiu disfarçar o cachorro em um uniforme adequado de supercão! O Batcão se tornou uma presença regular nas revistas em quadrinhos do Batman até a metade dos anos 1960.

*Também chamado de Duende-Morcego pela EBAL. (N. T.)

**Ace “interpretou” Capeto, o parceiro canino de aventuras do Fantasma, de Lee Falk, no seriado cinematográfico da Republic Pictures. (N. T.)

Com o Batmirim foi um pouco diferente e até mais absurdo. Aparecendo pela primeira vez na *Detective Comics* número 267 (maio de 1959), o Batmirim era um personagem parecido com um duende (repetindo o antagonista frequente do Super-Homem, o Senhor Mxyzptlk – os dois até se juntaram quatro vezes nas páginas de *Os melhores do mundo*) apresentado na história “Batman conhece o Batmirim”.* Ser minúsculo que vivia na “quinta dimensão” e possuía tecnologia avançada, o Batmirim tinha habilidades que pareciam magia. Como considera o Batman um ídolo, o Batmirim se veste de maneira similar sempre que se envolve em aventuras com seu (super) herói, até mesmo instigando acontecimentos estranhos para chamar a atenção do Homem-Morcego. Nem vilão, nem amigo do Batman, o Batmirim realmente está mais para um estorvo. Assim como o Batcão, o personagem apareceria até os títulos da DC serem novamente remodelados em meados dos anos 1960.

*Publicada aqui em *Batman – Arquivo de Casos Inexplicáveis* (2013), da Panini. (N. T.)

Na década de 1950, uma nova galeria de supervilões (e nem tão super assim) enfrentou o Cruzado de Capa. O assassino de aluguel Pistoleiro estreou em *Batman* número 59 (junho/julho de 1950). Quando criança, Floyd Lawton matou acidentalmente o irmão e salvou o pai que ele odiava. Desde então, Lawton desenvolveu a mira para garantir que nunca mais erraria um alvo. Após falhar ao tentar dominar o submundo do crime de Gotham, o Pistoleiro acabou na prisão. Depois ele se juntou ao Esquadrão Suicida, determinado a morrer da forma mais espetacular possível – em vez disso, as circunstâncias o tornaram um anti-herói movido pela necessidade de se vingar quando o próprio filho foi morto. O Pistoleiro se tornou um integrante da gangue de supervilões de Lex Luthor, o Sexteto Secreto, e formou uma forte ligação com a Mulher-Gato.

O Mariposa Assassina* (que apareceu em *Batman* número 63, de fevereiro/março de 1951) foi um bandido menos bem-sucedido. Como uma

figura fantasiada anti-Batman, ele tinha como objetivo ajudar os criminosos da mesma forma que o Homem-Morcego ajudava os cidadãos comuns. O bandido obscuro Drury Walker era obcecado pela fama e por isso adotou uma identidade ao estilo de Bruce Wayne como playboy milionário, mas também assumiu uma identidade de "herói" fantasiado como o Mariposa Assassina. Ele era um péssimo aspirante a Batman, sendo derrotado regularmente. Em gibis posteriores, o Mariposa Assassina venderia a alma ao demônio e se transformaria em uma criatura genuinamente parecida com uma mariposa, perdendo a humanidade no processo. O Vagalume** levou adiante o tema de inseto (*Detective Comics* número 184, de junho de 1952); na verdade, ele era Garfield Lynns, um criminoso piromaníaco pé de chinelo e ex-especialista em efeitos visuais de cinema que incendiara grandes áreas de Gotham. Horrivelmente desfigurado após se queimar em um dos próprios incêndios, Lyns usa um uniforme completo à prova de fogo. Em determinado momento, ele até virou um protegido do Mariposa Assassina.

*Também chamado de Traça Matadora pela EBAL. (N. T.)

**Também chamado de Pirilampo pela EBAL. (N. T.)

Antes de a década acabar, Batman foi atacado pelo Trio Terrível, uma ameaça tripla formada por Raposa, Tubarão e Abutre (*Detective Comics* número 253, março de 1958), que usava terno e capuz de animal, e pelo Homem-Calendário (*Detective Comics* número 259, setembro de 1958), que estava determinado a marcar uma data para encontrar o Batman. Todos os seus crimes estavam relacionados a datas importantes ou feriados, e ele adaptava o uniforme à ocasião. O Duplo X estreou na *Detective Comics* número 261 (novembro de 1958). Era o Dr. Simon Ecks, um cientista instável que criara uma "duplicata de energia" de si mesmo, uma figura cruel e maligna que rapidamente assumiu o controle. Outra variação óbvia de *O médico e o monstro*, de Robert Louis Stevenson, o Duplo X se tornou um vilão recorrente para o Batman e precisou de dois super-heróis para ser detido – foi quando o Homem-Morcego pediu ajuda ao Super-Homem.

O mais bem-sucedido e duradouro de todos os vilões do Batman nos anos 1950 foi o Mister Zero* – ou Senhor Frio, como ficou conhecido depois. *Batman* número 121 (fevereiro de 1959) apresentou o Dr. Victor Fries (cujo nome se pronuncia “Freeze”) como mais um integrante do aparentemente infinito desfile de cientistas desorientados de Gotham City. Após ter congelado a esposa Nora na esperança de encontrar uma cura para sua doença degenerativa, Fries é transformado quando a corporação que banca as experiências corta o financiamento, o que leva a um acidente com o equipamento criogênico que o transforma em uma criatura que só pode existir em temperaturas abaixo de zero. Ele desenvolve um traje criogênico protetor e embarca em uma jornada para se vingar e salvar a esposa. O Batman vira alvo de Victor Fries ao ser considerado parcialmente responsável por atrapalhar suas tentativas de roubar bancos para investir na pesquisa. Após adotar inicialmente a identidade de Mister Zero, Fries se reinventa como Senhor Frio e começa uma batalha contínua de inteligência contra Batman e Robin. O Senhor Frio combinou brilhantemente a tecnologia que era notícia na época com os melhores atributos dos supervilões das histórias em quadrinhos. Após algumas tentativas equivocadas e malogradas, os escritores e desenhistas responsáveis pelo Batman na turbulenta década de 1950 descobriram um supervilão que duraria, mesmo que eles houvessem tido que congelá-lo para isso.

*A EBAL manteve Mister Zero sem traduzir em sua primeira aparição no Brasil, na revista *Batman Bi 1ª série* número 27 (agosto/setembro de 1969). (N. T.)

Durante os anos 1950, os apetrechos e a tecnologia de combate ao crime do Batman foram refinados e ganharam a forma bem conhecida pelos Batfãs de hoje. Foram apresentados um novo modelo do Batmóvel, um Batplano novo da era do jato, um quartel-general voador que atuava como Batcaverna móvel e um Batmarino subaquático, enquanto as origens do Bat-traje eram reveladas. Todos os veículos malucos, apetrechos e tecnologias foram mais do que suficientes para compensar a falta de superpoderes, e a década de 1950 foi um período de enorme inovação tecnológica, especialmente na área dos transportes, de carros a aviões. Em *Detective Comics* número 156 (fevereiro de 1950), um Batmóvel completamente novo (“um que eu vinha planejando havia muito tempo”, diz o

Batman) foi apresentado após o modelo anterior ter sido destruído na perseguição de uma gangue de criminosos. O novo veículo estava “dez anos à frente de qualquer coisa sobre rodas” e lembrava um Studebaker alongado, com um laboratório interno, um nariz “afiado como uma faca” para romper barreiras, um holofote no teto, um projetor do Batsinal e propulsores a jato. O Batmóvel continuaria evoluindo, com novos apetrechos sendo constantemente acrescentados.

Inspirado pelo primeiro voo de helicóptero em 1939, o Batman já tinha um Batgirocóptero experimental, mas foi a chegada da era do voo a jato que permitiu que o Homem-Morcego atualizasse sua máquina voadora para o Batplano a jato, que fazia “160 quilômetros por hora”, em *Batman* número 61 (outubro/novembro de 1950). O veículo também estava configurado como um “aeroaquamóvel”, que lhe permitia andar na terra e na água, como uma lancha, bem como voar. Em *Detective Comics* número 257 (julho de 1958), Batman e Robin receberiam máquinas voadoras de uso pessoal conhecidas como *Whirly-Bats.** A Batcaverna também decolou em *Detective Comics* número 186 (agosto de 1952). Essencialmente um helicóptero gigante, a Batcaverna voadora era um quartel-general móvel para a Dupla Dinâmica que continha todo o equipamento de combate ao crime e de análise de dados que os dois estavam acostumados a ter acesso, incluindo a capacidade de observação panorâmica e um gerador de fumaça para que eles se escondessem. Perto do fim da década, o Batman estava usando o Batcóptero (*Detective Comics* número 254, abril de 1958) – um super helicóptero todo paramentado. Obviamente, os vilões do Batman tinham que ter os próprios veículos equivalentes, incluindo o Friomóvel e o Coringamóvel.

*Espécie de cadeira voadora com uma hélice em cima, que foi redesenhada em aparições modernas como no desenho *Batman: The Brave and the Bold* (2008-11). (N. T.)

Embora houvesse começado como pouco mais do que um túnel entre a Mansão Wayne e um celeiro velho e abandonado, a Batcaverna (o equivalente bem mais à mão do Batman para a Fortaleza da Solidão do Super-Homem) evoluiu do início humilde para se tornar um covil subterrâneo cheio de tecnologia. As origens da Batcaverna foram reveladas em *Detective Comics* número 205 (março de 1954), com inspiração na forma como ela foi mostrada no

seriado cinematográfico dos anos 1940. Uma porta na Mansão Wayne, escondida atrás de um carrilhão (às vezes, uma estante de livros), dá acesso à Batcaverna quando os ponteiros do relógio são ajustados para 22h47 (a hora dolorosa em que os pais de Bruce Wayne foram assassinados – um lembrete constante de sua motivação para combater o crime).

O Batman terminou a década juntando-se à Liga da Justiça da América em *The Brave and the Bold* número 28 (fevereiro de 1960), em que reaparece várias vezes ao longo daquele ano. Como fez com *Showcase*, Julius Schwartz estava usando o título *The Brave and the Bold* como teste, pois poderia publicar novas ideias e ver se elas vingavam. A Liga da Justiça da América foi uma delas, uma reinvenção da velha Sociedade da Justiça, um título que Schwartz considerou "arrogante". O "liga" fez a equipe de super-heróis parecer uma reunião de esportistas de elite em vez de um clube para descontentes. Os integrantes iniciais da Liga remodelada foram o Lanterna Verde, o Flash e o novo herói Ajax, o Caçador de Marte* (que tinha aparecido pela primeira vez em uma história secundária na *Detective Comics* número 225, de novembro de 1955). Um alienígena verde vindo de Marte, Ajax tinha sido acidentalmente teletransportado para a Terra, onde ficou encalhado. Ele, então, decide virar um combatente do crime fantasiado enquanto espera pelo resgate dos colegas marcianos ou pela evolução da tecnologia da Terra a um estágio em que ele possa ser enviado para casa. O Caçador de Marte era mais um detetive do que um super-herói, apesar da origem extraterrestre. Também juntaram-se à Liga a Mulher-Maravilha e o Aquaman. O Super-Homem e o Batman desempenhariam papéis coadjuvantes nas aventuras da Liga da Justiça. Essa equipe duradoura estabeleceria o modelo para grupos de super-heróis e ganharia os próprios títulos no fim de 1960, tornando-se um elemento importante do cenário dos gibis na década de 1960.

*Ajax é uma invenção da EBAL que vingou na tradução da Abril e até da Panini, como solução para caber nos balões, pois "o Marciano" ou "o Caçador de Marte" ocupava espaço demais. Seu nome marciano é J'onn J'onnz. (N. T.)

Após a morte do criador da Mulher-Maravilha, William Moulton Marston, em 1947, a tarefa de escrever histórias para a integrante da Liga da Justiça ficou

nas mãos de Robert Kanigher, o cocriador da segunda (e mais conhecida) versão do Flash. Sem a mão firme de Marston, algumas arestas da personalidade da Mulher-Maravilha foram polidas, e ela se tornou uma super-heroína mais convencional, que combinava melhor com os colegas da DC, o Super-Homem e o Batman. O efeito dos ataques de Wertham, combinado com as audiências do Senado e o texto de um novo escritor, abrandou a Mulher-Maravilha, de maneira que ela se tornou menos feminista e assumiu o papel tradicional de correr atrás de um homem, o piloto Steve Trevor (e também do Merman e do Birdman).

Quando morreu H. G. Peter, o desenhista original da Mulher-Maravilha, os novos artistas Ross Andru e Mike Esposito remodelaram a personagem em 1958 em *Mulher-Maravilha* número 105 e criaram uma nova história de origem para a Era de Prata. O texto revelou que seus superpoderes são dádivas dos deuses (traços dos heróis gregos), que a abençoaram com os atributos de Afrodite (beleza), Atena (sabedoria), Hércules (força) e Mercúrio (velocidade) ainda no berço. As origens na Segunda Guerra foram apagadas, e, em 1960, um segundo título foi lançado, estrelado pela Moça-Maravilha (a jovem Mulher-Maravilha, assim como o Superboy era o jovem Super-Homem). Os tempos certamente estavam mudando no momento em que uma nova década surgia no horizonte e um novo protagonista importante se preparava para sacudir o mundo acomodado das revistas em quadrinhos de super-heróis.




PARTE 3:
EXCELSIOR!



CAPÍTULO 7

A ASCENSÃO DA MARVEL

Nenhum super-herói novo igualou o impacto sísmico dos originais, o Super-Homem e o Batman. A Mulher-Maravilha foi a primeira super-heroína bem-sucedida, apesar do status ocasional de secretária da Sociedade da Justiça (um posto que a obrigou a ficar de fora de grande parte da guerra). O Capitão Marvel desafiou o Super-Homem no próprio terreno, mas desapareceu com a editora Fawcett em 1953. Foi somente com a chegada da tumultuada década de 1960 que surgiria um desafiante genuíno ao posto da DC Comics, na forma da revivida Marvel Comics e sua galeria de super-heróis mais "realistas". A força motriz por trás dessa nova era na história dos super-heróis foram Stan Lee e Jack Kirby.

A Marvel teve início na grande explosão original dos super-heróis, no fim dos anos 1930. O editor Martin Goodman fundou a Timely Comics em 1939 após um período trabalhando como vendedor durante a Grande Depressão e uma carreira em publicações pulp produzindo revistas de faroeste, esportes e detetives. Ele entrou na onda dos super-heróis ao lançar *Marvel Comics* número 1 (outubro de 1939), usando material fornecido pela agência Funnies, Inc. Entre os personagens naquele primeiro gibi da Marvel estavam o Tocha Humana e o Namor, o Príncipe Submarino. Goodman montou a própria equipe, roubando criadores da Funnies, Inc., incluindo Joe Simon. Juntamente com o desenhista Jack Kirby, Simon criou o terceiro super-herói da Timely, o Capitão América, em 1941. Quando Simon e Kirby saíram após dez números, Goodman contratou Stan Lee para ser o novo editor da empresa.

Stanley Martin Lieber nasceu em 1922 em Nova York, em uma família de imigrantes judeus do Leste Europeu. Seu herói de infância foi Errol Flynn, e os filmes de ação heroica teriam um grande impacto no seu trabalho futuro. Dividindo o quarto com o irmão mais novo, Larry, o adolescente Lieber passava contente os dias na escola DeWitt-Clinton, no Bronx. Ele se ocupava lendo e escrevendo e sonhava em escrever “o grande romance americano”. “Bicos” como correspondente para uma agência de notícias e redator de comunicados à imprensa levaram-no à Timely Comics de Goodman como assistente editorial em 1939, com apenas dezessete anos: ele tinha a vantagem de sua prima, Jean, ser casada com Goodman. O primeiro trabalho, uma história tapa-buraco em prosa em *Capitão América* número 3 (maio de 1941), foi escrito sob o pseudônimo Stan Lee, que ele passaria a usar e depois adotaria como nome civil.

O pós-guerra e a década de 1950 deram a Stan Lee a oportunidade de aprender as habilidades e acumular a experiência que empregaria nos novos super-heróis da Marvel nos anos 1960. Quando a primeira onda de sucesso dos super-heróis diminuiu, Goodman ordenou que Lee corresse atrás de qualquer novo gênero que parecesse vendável. Isso fez com que a Timely se concentrasse em gibis românticos no fim da década de 1940; gibis de horror no início dos anos 1950, pré-Comics Code; aventuras de faroeste em meados daquela década; e finalmente gibis com monstros gigantes, levado pelo sucesso dos filmes do Godzilla, no fim dos anos 1950. Lee passou três anos durante a guerra no Corpo de Comunicações do Exército, onde criou manuais e filmes de treinamento. Casado e com uma filha, Lee morava em Long Island. A história se repetiu quando a retomada dos super-heróis pela DC fez Lee correr atrás do sucesso outra vez com uma nova linha de super-heróis para a rebatizada Marvel Comics.

De acordo com as lendas, Goodman se inspirou em voltar aos super-heróis durante uma partida de golfe com Jack Liebowitz, da DC Comics, em 1961. Talvez de maneira insensata, visto que eles eram profissionais rivais, Liebowitz contou para Goodman que a Liga da Justiça, a equipe especial de super-heróis da DC formada por Super-Homem, Batman, Mulher-Maravilha e Lanterna Verde, tinha sido um enorme sucesso. A informação foi logo passada para Stan Lee como uma instrução de que a Marvel também deveria ter a própria equipe de super-heróis. No entanto, Lee, com quase quarenta anos, estava pronto para abandonar as revistas em quadrinhos. Sua esposa Joan sugeriu que, uma vez que o marido estava pensando em pedir demissão de qualquer forma, ele poderia entregar a Goodman o que quisesse. Stan Lee viu isso como uma oportunidade

de criar uma equipe de super-heróis em que realmente acreditasse, e a experiência levou à estreia do Quarteto Fantástico.

Jack Kirby criou o Quarteto Fantástico com Lee. Após a guerra, ele trabalhou para várias editoras, formulando gibis românticos com Joe Simon (bem como a própria empresa, Mainline Publications, que teve vida curta), antes de entrar para a Timely/Atlas em meados da década de 1950. Ele trabalhou no herói de faroeste Cavaleiro Negro e no Garra Amarela, um vilão à la Fu Manchu, que representava o "perigo amarelo". Depois de alguns anos de volta à DC, onde remodelou o Arqueiro Verde, Kirby encontrou um nicho na Atlas trabalhando nas antologias de quadrinhos de "monstros esquisitos" da editora, como *Strange Tales*, *Tales to Astonish* e *World of Fantasy*. Como Lee, Kirby estava começando a se cansar dos gibis, mas se sentia preso. Quando veio a oportunidade de lançar novos super-heróis, Lee procurou Kirby, embora o desenhista ainda guardasse rancor a respeito de desentendimentos entre os dois que datavam dos anos 1940.

O Quarteto Fantástico foi a primeira nova equipe de super-heróis da Era de Prata que não foi lançada pela DC, que até então se contentou em reciclar super-heróis-chave da Era de Ouro. A abordagem de Lee foi direta: embora seus heróis tivessem superpoderes, eles também seriam pessoas reais, gerando identificação com os leitores, ao contrário de figuras poderosas como o Super-Homem. Após duas décadas, Lee achava que o campo dos super-heróis tinha ficado complacente, que os personagens principais serviam de modelos idealistas de uma perfeição inatingível. Não havia repercussões para as histórias do Super-Homem/Clark Kent e do Batman/Bruce Wayne. Nada realmente mudava para eles, e os dois pareciam não ter nada além de uma vida "real" mais superficial fora das aventuras como super-heróis. Lee queria explorar as consequências de ser um super-herói em um grupo de pessoas que de resto eram "comuns".

No entanto, os humanos que compunham o Quarteto Fantástico estavam longe de serem comuns. Reed Richards (Senhor Fantástico) era um cientista gênio. Sua futura esposa Sue Storm e o impetuoso irmão adolescente dela, Johnny, se juntaram a Richards e ao copiloto Ben Grimm em um voo teste de seu foguete espacial. A nave protótipo é atingida por uma "tempestade cósmica", e os quatro tripulantes são expostos a uma radiação excessiva. Ao retornar, cada um descobre que desenvolveu superpoderes estranhos, mas muito singulares. Richards pode esticar o corpo a qualquer distância e forma, Sue é capaz de ficar invisível e Johnny consegue se cercar de chamas (como o Tocha Humana) e voar. Talvez quem tenha se dado mal foi Ben Grimm, preso embaixo de uma pele laranja parecida com pedra (mais monstro do que herói), porém dono de

força e resistência descomunais. O grupo mostra que é tão capaz de usar aqueles poderes na vida mundana do cotidiano quanto combatendo monstros e supervilões.

De acordo com Stan Lee, "os personagens seriam o tipo de gente com quem eu poderia me identificar: seriam de carne e osso, teriam defeitos e fraquezas, seriam falíveis e irascíveis, e – mais importante de tudo –, por dentro dos corpos fantasiados e coloridos, ainda seriam imperfeitos. Lee e Kirby trocavam ideias juntos, antes que Lee entregasse o resumo da história para Kirby, que desenhava rapidamente a arte e devolvia o material finalizado para Lee, que completava os balões de diálogos e legendas. Essa abordagem colaborativa ficou conhecida como o "método Marvel" e se tornaria o método padrão de trabalho da dupla dentro de um ano.

Os detalhes exatos sobre quem inventou o quê naquele conceito durante a criação do QF foram perdidos, e tanto Lee quanto Kirby têm versões diferentes. Muito do sucesso da Marvel nos anos 1960 foi creditado a Stan Lee, e apenas os fãs de gibis reconheciam a importância de desenhistas como Kirby e Steve Ditko (no Homem-Aranha). Alguns dos trabalhos antigos de Kirby (especialmente os *Desafiadores do Desconhecido*, criados para a DC em meados da década de 1950) lembravam o Quarteto Fantástico, mas foi preciso o esforço conjunto de Lee e Kirby para produzir o grupo de super-heróis que lançou a Marvel em uma nova direção. Como o historiador dos quadrinhos Mark Evanier (assistente de Kirby nos anos 1970) comentou, a impressão geral na época era a de que o Quarteto Fantástico "foi criado por Stan e Jack. Não parecia necessário dividir os créditos".

O Quarteto Fantástico demorou alguns números para encontrar o rumo. De início, a equipe não usava uniforme, e foi apenas em *Quarteto Fantástico* número 3 (março de 1962) que os inconfundíveis macacões azuis com o "4" inscrito em um círculo branco com bordas pretas no peito apareceram. Aquele número também trouxe duas outras inovações: Lee gravou na capa o slogan "A Maior Revista em Quadrinhos do Mundo", que permaneceu até a década de 1990, e criou uma seção de cartas (*Super-Homem*, da DC, reservava apenas uma página para cartas desde 1958). No início do *fandom** de ficção científica e depois no fandom de revistas em quadrinhos, as seções de cartas colocavam os jovens fãs em contato e permitiam que os leitores tivessem uma forte identificação com a revista ou gibi "deles". Foi uma ótima maneira de fidelizar os leitores, que oferecia aos fãs uma sensação de posse sobre seus super-heróis favoritos. Em 1963, Lee declarou que recebia cerca de cem cartas todos os dias.

*_Fandom_ é um termo que se refere à subcultura do conjunto de fãs de um determinado tema/universo ficcional, geralmente ligado a produtos da cultura pop/nerd/geek, como “o fandom de *Doctor Who*”, “o fandom de Marvel”. O termo, sem tradução, é amplamente usado em fóruns de redes sociais brasileiras. (N. T.)

Conforme os números avançavam, o Quarteto Fantástico ganhou muitos dos equipamentos de super-heróis tradicionais, do Fantasticarro (o Batmóvel deles) a um ponto de encontro/laboratório secreto bem equipado. Em conformidade com um grupo de quatro pessoas, o Fantasticarro voador se dividia em quatro veículos diferentes, um para cada integrante. Alguns deles, especialmente o adolescente temperamental Johnny (que largou os outros quase que de imediato por um curto período no número 3) e o absolutamente revoltado Ben Grimm, não reagiram bem aos superpoderes indesejados. Grimm, em particular, teve problemas de verdade com sua transformação no Coisa, e a autocomiseração era um traço de personalidade que logo viria à tona. Estes eram super-heróis com emoções do mundo real, que reagiam às dificuldades da forma como os leitores fariam. Eles discutiam entre si a respeito do uso dos poderes. Lee levou melodrama e até telenovela para as revistas em quadrinhos.

O sucesso dos gibis românticos contagiou esses novos super-heróis. Não apenas Sue Storm e Reed Richards eram noivos como o Coisa ganhou uma namorada cega, Alicia. Refletindo o mundo real da década de 1960, o Quarteto Fantástico foi o primeiro grupo a abraçar a fama. Em vez de se esconderem do mundo, como o Super-Homem e o Batman, os quatro heróis participavam alegremente de desfiles de boas-vindas em sua homenagem. Eles também tinham problemas do mundo real, como no número 9 (dezembro de 1962), quando quase foram despejados do quartel-general porque não tinham como pagar o aluguel. O super-herói dos gibis nunca mais foi o mesmo.

Todo bom grupo de super-heróis precisa de um vilão para testar seu valor. No número 4 (maio de 1962), foi reapresentada uma figura do passado da Timely: Namor, o Príncipe Submarino, de Bill Everett. Antes ele tinha vivido uma breve retomada nos anos 1950 (juntamente com o Capitão América, que não conseguiu fugir das origens da guerra, e o Tocha Humana original). Houve esperanças de uma série de TV, na cola de *As Aventuras do Super-Homem* com George Reeves, mas aquilo não deu em nada, e a segunda tentativa de Namor

para obter longevidade como super-herói morreu com *Sub-Mariner Comics* número 42 (outubro de 1955). Na primavera de 1962, Lee fez Johnny Storm, integrante do Quarteto Fantástico, descobrir Namor vivendo como mendigo com amnésia no Bowery,* em Manhattan. Ele retorna à Atlântida (pela primeira vez indicada como seu lar), após Johnny ajudá-lo a recuperar a memória. Ao descobrir que o mundo subaquático foi destruído e que seu povo desapareceu, o Príncipe Submarino se torna um anti-herói (voltando às origens de 1939 do personagem), declara guerra à humanidade e se alia ao antagonista regular do Quarteto Fantástico, o Doutor Destino. Em uma jogada melodramática (mais uma prova da influência dos gibis românticos), ele se apaixona por Sue Storm.

*O Bowery foi uma área proeminentemente pobre do sul da ilha de Manhattan, Nova York, entre os anos 1940 e 1970, com cortiços, espeluncas, cinemas poeira e grande população de alcóolatras e mendigos. (N. T.)

No número 5 (julho de 1962), Lee apresentou o vilão de armadura que acabaria por definir os antagonistas inconfundíveis da Marvel. Jack Kirby desenhou o Doutor Destino como um supervilão enclausurado numa armadura e que tinha não apenas um corpo avariado mas também uma mente avariada. Victor von Doom foi inicialmente descrito como um velho colega de turma de Richards, expulso após uma experiência malsucedida para reviver os mortos. Ao atacar o quartel-general do Quarteto em Manhattan, no arranha-céu Edifício Baxter, o Doutor Destino faz Sue de refém e atrai os demais para uma experiência de viagem no tempo a fim de encontrar o tesouro perdido do Barba Negra.

Há poucos detalhes sobre os antecedentes do Doutor Destino – os leitores teriam que esperar dois anos completos antes de sua história de origem ser revelada em *Quarteto Fantástico Anual* número 2 (setembro de 1964). A história de Lee e Kirby, “Origin of Doctor Doom” [“A origem do Doutor Destino”], mostra o jovem Doom explorando magia e ciência para vingar a morte do pai. Ele encontra Richards na State University e os dois se tornam rivais. Apesar de Richards apontar as falhas na experiência de Doom para ressuscitar os mortos, ele segue em frente e quase se destrói. Um período no Tibete reforça seus poderes misteriosos, e Doom cria um traje blindado que desfigura seu rosto

quando ele coloca o capacete de metal antes que tenha se resfriado completamente.

O sucesso de vendas inesperado de *Quarteto Fantástico* número 1 (novembro de 1961; o título era inicialmente bimensal) fez com que Stan Lee reconsiderasse os planos de carreira fora dos quadrinhos. Ele decidiu permanecer na Marvel, pois acreditava que as novas oportunidades valiam a pena ser exploradas. Foi o título de maior vendagem em que Lee tinha trabalhado havia anos, e o número de cartas de fãs indicou que os leitores estavam sedentos por novos super-heróis. Com o Quarteto Fantástico, Lee e Kirby criaram as fundações para uma enorme expansão do Universo Marvel de super-heróis.

No início, as histórias eram fechadas e contavam com aparições repetidas dos antagonistas da equipe, Namor, o Príncipe Submarino, e o Doutor Destino. Aos poucos, as histórias se expandiram e foram contadas em várias partes: eram contos mais complexos que mostravam laços emocionais para aqueles heróis relutantes. Essa abordagem épica de construção de mundo levou ao futuro domínio no cinema no século XXI. A longevidade da fase deu a Lee e Kirby (que se demitiu da Marvel em 1970, após 102 números de *Quarteto Fantástico*) a oportunidade de desenvolver um universo estranhamente complexo, coerente e interligado.

As páginas de *Quarteto Fantástico* discutiram e mostraram tópicos como o "perigo vermelho": o medo da infiltração comunista por parte dos Estados Unidos. O segundo número (janeiro de 1962) apresentou os skrulls, alienígenas transmorfos que se infiltravam secretamente na humanidade. Em um estranho caso de intertextualidade (um traço em desenvolvimento da Marvel), Richards derrota os invasores alienígenas ao mostrar para eles imagens dos maiores defensores da Terra – personagens saídos das páginas das revistas em quadrinhos Marvel. Os skrulls apareceriam em várias publicações Marvel, geralmente jogados contra outra raça alienígena, os krees. O número que apresentou o Doutor Destino (o número 5) também mostrou Johnny Storm lendo o primeiro número de *O Incrível Hulk* e comentando a respeito da semelhança entre o Hulk e Ben Grimm. Mais tarde, em *Quarteto Fantástico* número 10, o Doutor Destino até invadiria a redação da Marvel.

Os primeiros cem números de *Quarteto Fantástico* conduziram os heróis pelos anos 1960 e apresentaram uma galeria de vilões imaginativos e personagens estranhos, tais como: o maligno hipnotizador de palco Milagroso (número 3); o controlador Mestre dos Bonecos (11); o Fantasma Vermelho, um cientista espacial soviético com primatas treinados, os Super-Macacos, que

planejava povoar a lua (13); Uatu, o primeiro dos Vigias alienígenas que alerta a humanidade sobre a vida do Galactus (uma entidade cósmica que chegaria em *Quarteto Fantástico* número 48, juntamente com seu "arauto", o Surfista Prateado, que depois ganharia o próprio título, mas jamais teria grande popularidade); e a estranha raça avançada dos Inumanos (45). A Marvel foi pioneira ao apresentar Wyatt Wingfoot (51), o índio americano aliado do Quarteto Fantástico, além do primeiro super-herói negro importante, o Pantera Negra (números 52-3; depois a Marvel apresentaria o Falcão e Luke Cage).

Outros antagonistas notáveis incluíram o Garra Sônica (número 53), o Tocha Humana original, revivido para uma batalha com Johnny Storm (*Quarteto Fantástico Anual* número 4), o alienígena leonino e fora da lei Blastaar (62), e Adam Warlock, uma figura que remetia a Cristo (originalmente anunciado apenas como "Ele", no número 66). Os novos super-heróis da Marvel (Hulk, Homem-Aranha, Vingadores e X-Men) aos poucos superariam o Quarteto Fantástico, mas foi este grupo de heróis muito humanos que preparou o terreno para a abordagem contemporânea sobre o gênero.

A pergunta diante de Goodman, Lee e Kirby quando 1962 surgiu no horizonte foi: como poderiam seguir adiante após o Quarteto Fantástico? Na verdade, 1962 foi um ano excepcional. O novo interesse em super-heróis aparentou ser mais do que uma moda passageira, mas a única forma de Stan Lee descobrir se aquilo era verdade seria lançando mais gibis de super-heróis no mercado. Lee tinha acesso a vagas limitadas de distribuição graças a um acordo infeliz feito com a distribuidora Independent News, da DC Comics. Após se autodistribuir pela Atlas, a Marvel contou com a American News no fim dos anos 1950 para levar suas revistas em quadrinhos às bancas. O colapso da American News fez a Marvel recorrer à Independent News, mas, como a DC Comics (que controlava a empresa) não queria muita competição, ela restringiu a Marvel a apenas oito títulos mensais. Isso exigiu que Stan Lee gerenciasse com cuidado a produção de gibis. Publicar bimestralmente permitia a existência de dezesseis títulos individuais, enquanto ele substituía as revistas antigas por novas ou incorporava "testes" de super-heróis nos títulos de antologia da Marvel. Em vez de produzir quantidade sem se importar com a qualidade, Lee descobriu que o número limitado de veículos fizera com que ele próprio fosse capaz de controlar o conteúdo e melhorar a qualidade da narrativa à custa da quantidade.

O próximo super-herói da Marvel a ter sucesso foi o Incrível Hulk, inspirado no sucesso do Coisa, o personagem mais popular do Quarteto Fantástico. Lee –

tendo ideias sobre a criatura de Frankenstein e Quasímodo – decidiu criar outra figura parecida com o Coisa pela qual os eleitores pudessem sentir empatia. “Eu decidi que também era melhor imitar algo de *O médico e o monstro*, e nosso protagonista constantemente se transformaria da identidade normal para o alter ego super-humano e vice-versa”, disse Stan Lee.

A Marvel voltou ao mercado de super-heróis no momento em que a Guerra Fria se exacerbava, com a Crise dos Mísseis de Cuba a apenas meses de acontecer. A ameaça atômica estava na mente de todo mundo, então muitos da nova leva de heróis da Marvel seriam pessoas comuns, frequentemente cientistas, transformados em criaturas superpoderosas pela ciência atômica fora de controle (o equivalente pré-guerra tinha sido o onipresente “supersoro”). O que também entrou na criação do Hulk foi a lenda judaica do *golem* – uma enorme criatura mágica, de forma humanoide e feita de matéria inanimada –, mais conhecida por uma história a respeito do rabino de Praga, no fim do século XVI. No entanto, esta primeira versão do Hulk foi muito diferente daquela que perduraria.

Em *O Incrível Hulk* número 1 (maio de 1962), o Dr. Bruce Banner, um sujeito emocionalmente muito contido, trabalha para as Forças Armadas americanas e está prestes a detonar uma bomba gama (no auge dos testes atômicos no deserto). No entanto, a intervenção de um espião comunista faz com que a bomba seja detonada mais cedo, enquanto Banner está resgatando do local de testes um rapaz imprudente chamado Rick Jones. Atingido pela violenta descarga de raios gama, Banner é banhado na radiação mortal (em uma sequência bem mais tocante do que aquela que bombardeou o Quarteto Fantástico em raios cósmicos). Banner sobrevive e é posto em quarentena. À noite, ele passa por uma transformação chocante: cresce e fica enorme, a pele ganha um tom cinzento desagradável. Vem a seguir uma orgia de destruição movida à fúria, destruindo jipes e armas do Exército. Ele foge dos militares, mas é perseguido pelo General “Trovão” Ross (pai da namorada de Banner, Betty). Banner recebe a ajuda de Rick Jones, o rapaz que ele salvou, que prende o cientista durante a noite para seu próprio bem e dos demais, enquanto Banner se transforma no Hulk. Há um pouco do clima das transformações de Lon Chaney como Larry Talbot no filme *O Lobisomem* (1941), na situação difícil de Banner.

Descontente com o visual do Hulk cinza no primeiro número, Lee mandou que a cor do personagem fosse mudada para verde (para evitar qualquer grupo étnico em especial). A história da origem seria recolorizada como verde sempre que fosse publicada, até *O Incrível Hulk* número 302 (dezembro de 1984), que

reapresentou o Hulk cinza e deixou que a cor original fosse restabelecida. Não importava a cor, esta versão do Hulk sobreviveu por seis edições somente, e a série foi cancelada no número com data de capa de março de 1963. Mantendo o hábito emergente de fazer com que os personagens da Marvel se encontrassem em vários gibis, o Hulk permaneceu em cena apesar de ter perdido o próprio título, apareceu em *Quarteto Fantástico* número 12 (março de 1963) e depois se tornou membro fundador da equipe de super-heróis da Marvel, os Vingadores (setembro/outubro de 1963). Mais participações especiais vieram conforme o Hulk pulava de gibi em gibi, incluindo *Quarteto Fantástico* e *Homem-Aranha* em 1964. Perto do fim daquele ano, o Hulk voltou como um personagem regular em *Tales to Astonish* número 60 (outubro de 1964) – as transformações agora eram causadas por raiva –, com desenhistas como Kirby e Ditko a John Buscema, Bill Everett e Gil Kane trabalhando no título. No decorrer dessa fase, Banner manteve uma atitude ambivalente em relação às transformações incontroláveis, com medo do que ele pudesse fazer quando estivesse como o Hulk. O Líder foi apresentado como vilão regular (*Tales to Astonish* número 62, de dezembro de 1964), um trabalhador braçal cujo poder cerebral é aumentado durante um acidente químico, o que libera seu desejo por dominar o mundo, assim como o Abominável (*Tales to Astonish* número 90, de abril de 1967), outra criatura atingida por radiação gama que não tem a mentalidade benevolente de Banner. O Abominável era Emil Blonsky, espião soviético que se expõe propositalmente à radiação gama com o objetivo de se tornar ainda mais poderoso que o Hulk.

O Hulk era um tipo estranho de super-herói. Banner certamente planejava ajudar as pessoas e detinha vários inimigos, mas, assim como acontecia com o Quarteto Fantástico, ele frequentemente ficava deprimido por sua condição, e em várias ocasiões foi mostrado contemplando o suicídio. Marie Severin, uma rara mulher que colaborava nos gibis dominados por homens da Marvel, foi a última escritora-desenhista a trabalhar na fase de aventuras do Hulk em *Tales to Astonish*. O título foi rebatizado como *O Incrível Hulk* a partir do número 102 (mantendo a numeração anterior) em abril de 1968 e anunciou o que Lee chamou de “A segunda era da Marvel Comics”. O gigante verde entrou na década de 1970 ainda lutando para controlar a raiva.

Em 1962, a criatividade de Stan Lee estava livre, leve e solta. Após o Quarteto Fantástico e o Hulk, seus novos super-heróis surgiram plenamente formados e tomaram de assalto o mercado das revistas em quadrinhos. O Homem-Formiga (nunca uma figura importante) surgiu em *Tales to Astonish*

número 27 (janeiro de 1962), mas as aventuras do cientista Hank Pym teriam um lugar regular no time da Marvel.

Trabalhando com Steve Ditko, Lee inventou um personagem que se inspirou em outro integrante do Quarteto Fantástico: Johnny Storm, o adolescente temperamental que ganhou superpoderes indesejados. Lee repetiu o truque com Peter Parker, jovem estudante do colegial que, ao ser mordido por uma aranha radioativa, desenvolve habilidades parecidas com as de uma aranha, incluindo a capacidade de subir pelas paredes sem o menor esforço, bem como força e agilidade. Já marginalizado pelos colegas de turma, Parker é um órfão solitário que vive com os tios e participa de uma luta livre durante a qual ele usa uma máscara para esconder a identidade. Mais tarde, Parker aparece em um programa de televisão usando uma fantasia de "Homem-Aranha" azul e vermelha, feita em casa, até com uma insígnia de aracnídeo e teias estilizadas. Parker vê um criminoso passar correndo e não interfere, e só descobre depois que o mesmo homem é o responsável por matar Tio Ben. Atormentado, Parker se veste mais uma vez como Homem-Aranha, vai atrás do bandido e o entrega à polícia. A história de Lee se encerra com o alerta de que "com grandes poderes, também deve haver grandes responsabilidades" (uma citação de Voltaire, filósofo francês do Iluminismo).

Essa tira pioneira foi publicada nas páginas da *Amazing Fantasy* número 15 (agosto de 1962). Contos que terminavam com reviravoltas surpreendentes foram a fórmula daquela revista, mas o editor Martin Goodwin havia marcado o título para ser cancelado. Dado o número limitado de veículos que Lee tinha para testar novos super-heróis, ele aproveitou a oportunidade de um título moribundo para apresentar um adolescente órfão (inicialmente considerado um ajudante em potencial) como um novo tipo de super-herói jovem e atormentado. Apesar das ressalvas de Goodman em usar uma aranha como tema por ser "de mau gosto", o Homem-Aranha teve sucesso imediato. A *Amazing Fantasy* desapareceu das bancas mesmo assim. O Homem-Aranha levaria vários meses para retornar como protagonista do próprio título.

O desenhista Steve Ditko acrescentou algumas características importantes ao conceito de Lee sobre o Homem-Aranha. Foi ele que inventou os disparadores de teia no pulso e teve a ideia de esconder o rosto de Parker sob uma máscara, a fim de gerar um ar de mistério. Ditko nasceu na Pensilvânia em 1927, passou um curto período no Exército após 1945 e depois foi aluno de Jerry Robinson, desenhista de *Batman* (Ditko foi atraído para os gibis por *Batman* e *The Spirit*, de Will Eisner). Tornou-se profissional em 1953 e trabalhou para o estúdio de

Simon e Kirby, Charlton Comics, e Atlas, entre outras empresas. Ditko tinha trabalhado nos gibis de monstros da Marvel com Stan Lee, mas o editor levou primeiro a ideia do Homem-Aranha para Jack Kirby. Quando Kirby não conseguiu produzir o visual que Lee tinha em mente (considerando a versão de Kirby "heroica demais"), ele se voltou para Ditko. "Uma das primeiras coisas que eu fiz", contou o desenhista, "foi trabalhar no uniforme. Uma parte visual e vital do personagem. Eu tinha que saber como era a aparência dele… antes de fazer quaisquer esboços das páginas. Por exemplo: ele não usaria sapatos ou botas por ter poder de aderência, um disparador de teia escondido contra uma arma lançadora de teias e um coldre… Eu não tinha certeza se Stan gostaria da ideia de cobrir o rosto do personagem, mas fiz porque isso esconderia um rosto obviamente de garoto."

Ditko e Lee trabalhariam juntos em 38 números de *Homem-Aranha* (entre março de 1963 e julho de 1966), mas, assim que Ditko saiu, Lee continuou escrevendo o título até o centésimo número. Com Peter Parker, Lee criou um super-herói que era um adolescente americano comum, amaldiçoado por superpoderes e um senso de responsabilidade sobre como deveria usá-los. Por mais que lutasse contra vilões extravagantes, Parker era mostrado se preocupando em pagar o aluguel ou com a saúde da viúva Tia May. Ele estava romanticamente dividido entre a ruiva festeira Mary Jane Watson e a loura mais sofisticada Gwen Stacy, um dilema tirado dos gibis românticos. Como fotógrafo freelancer do *Clarim Diário*, Parker usou sua "conexão" especial com o Homem-Aranha para registrar fotos exclusivas do Cabeça de Teia* (embora seu editor J. Jonah Jameson usasse as fotos em reportagens contra o Homem-Aranha, considerado por ele uma ameaça pública). Lee combinou a base que Clark Kent mantinha em um jornal com o entusiasmo adolescente de Jimmy Olsen e espírito "estou no lado errado da lei" do Batman. Embora Ditko encarasse com facilidade as cenas mundanas, sua arte ganhava vida mesmo ao mostrar o Teioso balançando de prédio em prédio pelo horizonte de Nova York, talvez o único momento em que Parker voava para escapar dos pensamentos atormentados sobre ser um super-herói.

*Talvez pelo humor gaiato do próprio personagem, o Homem-Aranha coleciona muitos apelidos, tanto os que aparecem nos textos dos quadrinhos quanto os dados pelos inúmeros fãs. Há ainda "o Amigo(ão) da

Vizinhança", "Escalador de Paredes", "Teioso" nas versões brasileiras. (N. T.)

Ao promover um adolescente ao papel de super-herói protagonista em vez de ajudante, e dar-lhe dúvidas e preocupações a respeito dos poderes, Lee e Ditko exploraram uma conexão forte com os leitores jovens das revistas em quadrinhos da Marvel. O Homem-Aranha foi uma abordagem diferente sobre a figura do super-herói do que representaram o Super-Homem ou o Batman (ou até mesmo o equivalente mais próximo, o Capitão Marvel, que era uma realização de desejo adolescente). Ele era daquele momento, indiscutivelmente contemporâneo, e *Homem-Aranha* mostrou que, vinte anos após seu começo, os super-heróis ainda tinham novos lugares para ir.

Os grandes vilões que o Homem-Aranha enfrentou nos anos 1960 refletiam muitas das preocupações científicas da época. O Dr. Octopus (*Homem-Aranha* número 3, de julho de 1963 – mas ele apareceu novamente nos números 11-2 e 31-3) era o cientista Otto Octavius, que desenvolve um conjunto de braços mecânicos para ajudá-lo na pesquisa sobre partículas atômicas. Um acidente no laboratório faz com que o "Doc Ock" (como o Aranha o chama) seja banhado em radiação e fundido aos braços de metal, que agora ele consegue controlar com a mente. Rejeitado pela ciência, o Dr. Octopus é levado a uma carreira criminosa para continuar a pesquisa. A ansiedade a respeito da era atômica, com o poder nuclear substituindo a bomba atômica como o principal medo, esteve por trás de muitos personagens da Marvel e aparece nas histórias de origem de muitos heróis e vilões. Uma dose violenta de radiação (seja através da picada de uma aranha ou proveniente de "raios cósmicos") era suficiente na mente de Stan Lee para explicar qualquer mutação e superpoder. Depois, o Dr. Octopus fundaria o Sexteto Sinistro (*Homem-Aranha Anual* número 1, 1964), uma anti-Liga da Justiça composta por Abutre (*Homem-Aranha* número 2, de maio de 1963), Electro (que ganhou o controle sobre a eletricidade após ser atingindo por um raio em *Homem-Aranha* número 9, de fevereiro de 1964), Kraven, o Caçador, Mystério* e o Homem-Areia – todos apareceram anteriormente em *Homem-Aranha*.

*Na versão da EBAL, da Bloch e da RGE, o Mystério foi grafado como Mistério. Abril e Panini recuperaram o Y e mantiveram o acento. (N. T.)

O antagonista símbolo do Homem-Aranha foi o Duende Verde, visto pela primeira vez em *Homem-Aranha* número 14, de julho de 1964. Inicialmente mostrado como uma criatura de pele verde parecida com um duende, a origem do vilão permaneceu misteriosa até *Homem-Aranha* número 39, em que John Romita substituiu Ditko como desenhista. Lee e Ditko tinham um relacionamento profissional complicado, e o desenhista recluso raramente aparecia na redação da Marvel. As ideias sobre qual rumo as histórias e a arte deveriam tomar geralmente eram muito diferentes. Apesar disso, os dois conseguiam se tolerar, mas uma discordância séria sobre quem seria o Duende Verde quando ele fosse desmascarado deixou a origem do personagem sem ser explorada. Assim que Ditko saiu, Lee revelou que o Duende Verde era Norman Osborn, um industrial apresentado havia dois números. Ditko argumentou que seria mais realista se o Duende tivesse sido um personagem desconhecido. Com seu planador e abóboras explosivas, o Duende pode ter uma aparência frívola, mas com o passar dos anos ele provou ser "o inimigo mais perigoso que o Aranha já enfrentou" (como alegava a chamada de capa de sua primeira aparição e como foi mostrado, mais tarde, no papel que ele teve na morte de alguém íntimo de Peter Parker).

Romita era descendente de italianos e tinha se formado na Escola de Artes Industriais de Manhattan em 1947. Dois anos depois, ele entrou no mercado dos quadrinhos na *Famous Funnies*, foi freelancer para a Timely e outras editoras, e trabalhou na curta retomada de *Capitão América* em meados dos anos 1950. Gibis românticos, de guerra e horror mantiveram-no ocupado (inclusive como freelancer em *Os Vingadores*, da Marvel) antes que Stan Lee o levasse para *Demolidor* e depois *Homem-Aranha*. O Homem-Aranha de Romita seria aquele que se tornaria a representação mais conhecida do personagem, e com o tempo virou a mascote da Marvel. A obra de Romita virou um estilo da casa, e ele se tornou na prática o diretor de arte da Marvel. Romita ensinou aos artistas como desenhar para os gibis da editora no estilo de Jack Kirby. A partir de *Homem-Aranha* número 39 (agosto de 1966), Romita trabalhou naquele título (com outros três desenhistas) até o número 95, em abril de 1971.

Uma das histórias mais elogiadas do Homem-Aranha foi publicada na metade dos anos 1960 quando o título ainda estava nas mãos de Lee e Ditko. *Homem-Aranha* números 31-3 apresentaram "Se esse é meu destino… !",* em que Peter Parker entra na universidade (e conhece Harry Osborn – o filho de Norman – e a namorada Gwen Stacy), e o Aranha encontra o Planejador, um

ladrão de tecnologia (que é revelado como sendo o Dr. Octopus). Ele roubou um raro isótopo que pode salvar a vida da Tia May, porém o Homem-Aranha fica preso embaixo de um maquinário pesado. Pura força de vontade e pensamentos na família fazem com que ele invoque a força bruta necessária para escapar, em uma cena com as imagens mais fortes até então vistas nos quadrinhos. O crítico e historiador Les Daniels escreveu sobre a sequência: "Steve Ditko arranca toda a angústia possível do apuro do Homem-Aranha, juntamente com visões do tio que ele decepcionou e da tia que jurou salvar." Em uma pesquisa de 2001, os leitores colocaram essa história na 15ª colocação em uma votação das *100 Melhores Histórias da Marvel de Todos os Tempos*.** Ela se destaca como uma das mais dramáticas e bem realizadas sequências na história dos super-heróis.

*Apesar de a forma mais correta ser "Se esse for meu destino…", a história foi batizada assim pela EBAL em *O Almanaque Homem-Aranha 1971* (1971), sua primeira publicação no Brasil. Depois foi sucessivamente republicada em títulos regulares e coleções pela Bloch, Abril e Panini. (N. T.)

**O primeiro lugar das cem mais votadas ficou, curiosamente, com a própria estreia do Homem-Aranha na *Amazing Fantasy* número 15. (N. T.)

No fim dos anos 1960, *Homem-Aranha* se concentrou tanto na vida de Peter Parker como um rapaz envolvido nos eventos de sua época – tais como o movimento pelos direitos civis, o desmascaramento de políticos corruptos e os protestos contra a Guerra do Vietnã – quanto com suas batalhas como super-herói contra criações extravagantes como o Rei do Crime, um gênio do submundo (apresentado em *Homem-Aranha* número 50, de junho de 1967, antes de aparecer como o principal vilão recorrente em *Demolidor*), e o Rino (números 41-3, de outubro/dezembro de 1966), um bandido de um país do Leste Europeu que foi voluntário em uma experiência para grudar um novo polímero superforte à pele, que lhe deu supervelocidade e imunidade a ataques. Ele apareceu em lutas contra tanto o Homem-Aranha quanto o Hulk até o fim da década. Ao ter escapado das páginas dos gibis para a televisão no desenho animado *Homem-*

*Aranha** de 1967 (ver Capítulo 13), o Teioso se tornou um dos ícones da era, o personagem símbolo dos anos 1960, equivalente ao que foi o Super-Homem na década de 1930 e o Batman nos anos 1940.

*Exibido originalmente no Brasil pela TV Tupi, o desenho foi dublado pela RioSom, que aportuguesou os nomes de Peter Parker para Pedro Prado, Tia May para Tia Maria e J. Jonah Jameson para J. Jonas Jaime. Só a exibição posterior pela Rede Globo contou com redublagem dos estúdios Herbert Richers, que mantiveram os nomes originais. (N. T.)

O último grande super-herói a surgir na Marvel em 1962 foi o Thor, um desvio radical dos jovens heróis atormentados e cheios de dúvidas. As origens de muitos super-heróis podem ser reconstituídas até os mitos e lendas dos deuses que detinham poderes sobre-humanos (ver Capítulo 1), e, com "O Poderoso Thor", Lee bebeu diretamente na fonte das lendas ao adaptar a mitologia nórdica. O diálogo do Thor era um texto shakespeariano fajuto, mas ele atuava em um campo mitologicamente tão vasto que foi impossível não se identificar com a época, sendo uma mistureba de "alienígenas antigos" com misticismo oriental que estava em voga.

À procura de um personagem mais forte do que o Hulk, Stan Lee decidiu que precisava de um deus de verdade, em vez de meramente um humano alterado. Considerando que a Marvel atraía um público instruído (como era demonstrado pela popularidade de suas revistas de super-heróis entre a galera universitária), Lee decidiu que "os leitores já estavam bem familiarizados com os deuses gregos e romanos. Talvez fosse divertido mergulhar nas velhas lendas nórdicas". Na mente dele, os deuses nórdicos se pareciam com vikings, com "barbas ao vento, capacetes chifrudos e clavas de combate". Lee testou o novo personagem nas páginas de *Journey into Mystery*, uma antologia que precisava "de uma injeção de ânimo". Ele passou para o irmão Larry (que trabalhava em um cargo menor na Marvel) a tarefa de escrever o roteiro para que Jack Kirby ilustrasse.

Os resultados apareceram em *Journey into Mystery* número 83 (agosto de 1962). Na primeira história (cujo título, "Os Homens de Pedra de Saturno", é bem pulp), o Doutor Donald Blake está de férias na Noruega quando descobre o martelo mágico de Thor, Mjolnir. Ao bater com ele em uma pedra, Blake é transformado no Thor, já com capa, botas e capacete com asas. Blake/Thor adota

uma vida dupla de super-herói e vive como estudante de medicina (com a namorada enfermeira, Jane Foster), enquanto, como Thor, o Deus do Trovão, ele protege a humanidade. Uma história posterior sobre seus antecedentes explicou que o pai do Thor, Odin, decidira que o filho precisava ter lições de humildade, então retirara seus poderes e colocara o deus no corpo de Donald Blake, que era deficiente físico.

A tira, sob o título de *O Poderoso Thor*, continuou em *Journey into Mystery*, com argumento de Lee, roteiro de Larry ou Robert Bernstein, e desenhos de vários artistas, incluindo Joe Sinnott, Don Heck e Al Hartley. A partir de *Journey into Mystery* número 101, o título se acomodou em uma abordagem consistente sobre o controle de Lee e Kirby, e durou até a metade de 1970 (até o número 179, rebatizada simplesmente como *Thor*). Atendo-se à fonte, as aventuras do Thor se tornariam uma saga imaginativa e abrangente.

A presença de Thor na Terra chama a atenção de seu maligno meio-irmão, Loki, em *Journey into Mystery* número 85 (“Emboscado por Loki, o Deus da Trapaça”, de outubro de 1962). Loki foi logo seguido por três outros vilões – o Homem-Absorvente e os dois Destruidores* –, todos eles criados pelo meio-irmão de Thor (Loki transforma um pugilista fracassado no Homem-Absorvente ao batizar sua bebida, enquanto o primeiro Destruidor é uma armadura animada, forjada por Odin e usada por Loki, e o segundo Destruidor é um especialista em demolição que se torna um supervilão ao encontrar acidentalmente um encantamento planejado para Loki). O Deus da Trapaça ficaria obcecado com a Terra e em derrotar Thor, e passa a ser um antagonista recorrente. Além dos asgardianos, Thor também encararia inimigos mais mundanos (ainda que não menos extravagantes) como Zarrko, o Homem do Futuro, um cientista maligno (número 86, de novembro de 1962); o Homem Radioativo, um chinês comunista e físico nuclear (número 93, de junho de 1963); o Cobra, um assistente de laboratório holandês que pesquisava venenos de cobra (número 98, de novembro de 1963); e o cientista louco Calvin Zabo, que, obcecado por Robert Louis Stevenson, se transforma no Sr. Hyde (número 99, de dezembro de 1963). Durante a fase de 1964 e 1965, o Thor retornou a Asgard, desafiando Odin, e lutou com várias criaturas, como o demônio de fogo Surtur e Skagg, o Gigante da Tempestade, até ser arrastado a um tribunal para provar seu valor em “O julgamento dos deuses” (*Journey into Mystery* número 116, de maio de 1965). As tramas ficariam mais cósmicas, em sintonia com a “Era de Aquário” crescente (termo astrológico que se referia ao movimento espiritual de autoajuda da “New Age”), enquanto o amor por Jane Foster ainda mantinha os pés do Deus

do Trovão no chão. No entanto, ela é proibida para ele, e a enfermeira recebe a chance de provar seu valor para Odin em uma série de testes. Jane Foster não passa nesses testes, mesmo quando Thor tenta ajudá-la, e parte o coração do guerreiro asgardiano. Não importava que as histórias fossem malucas, Lee e Kirby escreviam tramas que tinham a ver com os leitores contemporâneos, enquanto ainda tentavam impressioná-los.

*No Brasil, tanto o Destroyer quanto o Wrecker (da Gangue da Demolição) foram traduzidos como “Destruidor”. (N. T.)

Em menos de um ano, entre 1961 e 1962, a Marvel transformou o super-herói das revistas em quadrinhos. Stan Lee foi a força motriz e usou suas oportunidades limitadas de publicação para criar um universo interconectado de pessoas comuns que viraram super-heróis, uma grande telenovela cósmica. Com artistas dinâmicos como Jack Kirby e Steve Ditko para dar vida colorida às criações de Lee, os gibis da Marvel dos anos 1960 captaram o espírito da época e provocaram uma nova sensação de invenção e inovação diante da concorrente DC Comics, onde o Super-Homem e Batman pareciam bem cansados em comparação com o novo sangue jovem trazido ao meio pelo Homem-Aranha e pelo Thor.

CAPÍTULO 8

A ERA MARVEL

A Marvel estava em uma onda de sucesso com seus super-heróis na New Age. No ano seguinte, 1963, surgiriam o Homem de Ferro, os X-Men e os Vingadores (que teria o Hulk como um dos fundadores) – todos personagens e equipes de super-heróis que fariam muito para desenvolver o futuro dos quadrinhos. O primeiro a aparecer nas páginas foi o Homem de Ferro, em *Tales of Suspense* número 39 (março de 1963), uma das velhas antologias de monstros (*Homem-Aranha* número 1 havia substituído o título romântico/novelesco *Linda Carter, Student Nurse* [“Linda Carter, estudante de enfermagem”]). Ao contrário de Peter Parker, o inventor e milionário Tony Stark não sofria de falta de confiança nem de carência de traquejo social. Ele era um ímã para problemas. Foi criado por Stan Lee, que pediu ao irmão Larry Lieber que escrevesse o primeiro roteiro do Homem de Ferro, com Don Heck desenhando as páginas do miolo e Jack Kirby assinando a capa (bem como o design do traje icônico).

Com Tony Stark, Lee criou um personagem aparentemente invulnerável que tem tudo – dinheiro, mulheres, fama –, mas é limitado por uma doença que também funcionava como uma metáfora nada sutil. Ele tinha um modelo da vida real em mente. “Howard Hughes foi um dos homens mais pitorescos da nossa época. Ele era inventor, aventureiro, multibilionário, mulherengo e, finalmente, doido. Tirando isso, o Homem de Ferro era Howard Hughes.” Ao ser sequestrado por chineses comunistas, o coração de Stark é gravemente ferido. Ele é forçado a trabalhar em uma superarma para Wong-Chu, o “tirano da

Guerrilha Vermelha", mas constrói um traje blindado que tanto o protege quanto mantém o coração funcionando até encontrar auxílio médico. O primeiro traje do Homem de Ferro era uma criação deselegante, pesada e cinza, claramente construída com os materiais que havia à mão. Na segunda história (*Tales of Suspense* número 40, de abril de 1963), o traje foi substituído por uma versão dourada. A armadura vermelha e amarela – a mais conhecida – só surgiria no fim do ano, no número 48 (dezembro de 1963), desenhada por Steve Ditko (com capa de Jack Kirby).

As histórias eram sobre o homem, não sobre a armadura. Com a Guerra do Vietnã, Stark foi forçado a agir como um agente antivietcongue, bem como um anticomunista em todos os sentidos (ele era a idealização do bem-sucedido homem de negócios americano e capitalista). Esse novo patriotismo de guerra fez *Tales of Suspense* publicar histórias do Capitão América como tiras secundárias a partir do número 59 (novembro de 1964), antes de a revista ser rebatizada *Capitão América* após o número 99 (março de 1968), quando o Homem de Ferro ganhou o próprio título.

Stark era um super-herói cujos poderes eram conferidos pela tecnologia. Apenas a noção de certo ou errado ditava suas ações. O problema de coração permanecia, e cada armadura tinha mecanismos embutidos que mantinham o ritmo do órgão (até a substituição por um coração artificial em *Homem de Ferro* números 17-9, de setembro/novembro de 1969). O foco depois se voltaria para a defesa militar e contratos com o governo, o que colocou Stark numa posição comprometedora, pois ele valoriza sua independência ao mesmo tempo que serve ao país. Enquanto isso, apresentava o óbvio "coração partido" (Stark é mulherengo apaixonado pela secretária, Pepper Potts), e sua vulnerabilidade é a clássica imperfeição do calcanhar de aquiles, a kriptonita do Homem de Ferro.

A Guerra Fria esquentou após a Crise dos Mísseis de Cuba, e as façanhas de Tony Stark ofereceram uma perspectiva mais internacional do que o panorama de "linha de frente nacional" do Quarteto Fantástico, do Hulk e do Homem-Aranha. Seguindo o modelo do quarteto, Stark se tornou uma celebridade e teve que lidar com as consequências da fama. Foi um integrante fundador dos Vingadores e apareceu no número 1 (setembro de 1963), bem como na edição isolada *Iron Man and Sub-Mariner* (abril de 1968),* antes de fazer a estreia solo em *O Invencível Homem de Ferro* (maio de 1968). O artista George Tsuka começou uma fase que durou uma década desenhando o herói tecnológico a partir do número 5 (setembro de 1968).

*Publicada no Brasil nas antologias *Coleção História Marvel número 3 – O Invencível Homem de Ferro* (Panini, 2012) e *Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel número 7 – O Invencível Homem de Ferro – Tragédia e Triunfo* (Salvat, 2006). (N. T.)

O Quarteto Fantástico tinha sido criado como uma resposta direta à Liga da Justiça da América da DC. Se o formato foi bem-sucedido, raciocinou Lee, não havia motivo para não dar certo novamente. No fim de 1963, surgiriam dois grupos de super-heróis da Marvel, os X-Men e os Vingadores. Essas equipes, juntamente com o Quarteto Fantástico, se tornariam os pilares do Universo Marvel, cuja afiliação se alterou ao longo dos anos.

A DC Comics tentou igualar a invenção da Marvel ao apresentar uma nova equipe de super-heróis em junho de 1963. A Patrulha do Destino era composta por uma seleção de desajustados superpoderosos, mais aberrações do que heróis. Entre esses heróis atormentados estavam o Homem-Robô (o sobrevivente de um acidente cujo cérebro é colocado no corpo de um robô, o equivalente ao Coisa), a Mulher-Elástica (a equivalente feminina do Sr. Fantástico), o monstro radioativo Homem Negativo e o misterioso "Chefe" do grupo, confinado a uma cadeira de rodas. Juntos eles eram anunciados como "Os Heróis Mais Estranhos do Mundo". A série acabou com a equipe inteira sendo morta em 1968.

Respondendo ao pedido de seu editor, influenciado pela Patrulha do Destino, por uma equipe de "supermutantes", Stan Lee decidiu ir em frente com os X-Men em vez de "Os Mutantes", e colocou em prática a sugestão feita por Goodman (com o "X" sendo explicado alternadamente como símbolo do mentor telepático da equipe, o Professor Xavier, também confinado a uma cadeira de rodas, ou porque cada um daqueles improváveis super-heróis mutantes possuía um "gene X" misterioso, que lhe dava superpoderes). O grupo da Marvel estreou apenas três meses depois da Patrulha do Destino, da DC. *X-Men* número 1 (setembro de 1963) apresentou os heróis mutantes Ciclope (Scott Summers, cujo visor evita que seus raios ópticos mortais escapem, fora de controle), Garota Marvel (Jean Grey, que pode mover objetos com a mente), Anjo (Warren Worthington III, que tem um par de asas), Fera (Hank McCoy, personagem superforte parecido com um macaco, que depois se torna a versão com pelos azuis vista nos filmes) e Homem de Gelo (Bobby Drake, versão gelada do Tocha Humana). A formação da equipe mudaria, mas os inimigos dos X-Men geralmente seriam o Magneto (apresentado no número 1, depois se revelou que

era um sobrevivente de um campo de concentração) e sua Irmandade de Mutantes (no número 4), facção militante de anti-heróis mutantes. Magneto queria que os mutantes governassem a raça humana, enquanto o Professor Xavier se opunha a um uso tão egoísta dos poderes exibidos por seus alunos. A Irmandade incluía a Feiticeira Escarlate e seu irmão gêmeo Mercúrio (ambos de origem cigana), Groxo e Mestre Mental.

Enquanto os heróis anteriores da Marvel eram pessoas comuns transformadas em super-heróis relutantes por conta de acidentes cósmicos, os X-Men já nasciam diferentes, com poucas opções senão crescer com várias habilidades e escondê-las. Os temas incluíam preconceito, aceitação, tolerância e racismo, na cola do movimento dos direitos civis no mundo real. Os poderes dos mutantes, que geralmente emergiam na puberdade, tornaram os X-Men atraentes para adolescentes excluídos. Eles não se tornaram imediatamente populares, foi preciso tempo para os X-Men vingarem. Em 1969, o jovem escritor Roy Thomas (que se tornaria editor-chefe no início da década de 1970, sucedendo Stan Lee) estava remodelando os X-Men para incluir novos personagens como Destrutor e Polaris, mas o título parou de publicar material novo no número 66 (março de 1970), com reimpressões preenchendo os últimos números até a revista ser cancelada no número 93 (abril de 1975). Alguns integrantes populares (como o Wolverine e a Tempestade) não apareceriam até o relançamento dos novos X-Men em meados dos anos 1970, em *Giant-Size X-Men* número 1 (1975).

Enquanto os X-Men tinham nascido com genes mutantes, os integrantes da outra equipe da Marvel, os Vingadores, ganharam os seus poderes de diversas maneiras, tendo, portanto, pouco em comum. Os X-Men foram criados como uma equipe, mas, no caso dos Vingadores, vários personagens que já existiam foram reunidos. A ideia novamente veio de Goodman, que queria uma revista que reunisse todos os novos super-heróis da Marvel em um só título. Com o primeiro título do Incrível Hulk cancelado após apenas seis números, ele se tornou o centro para onde todos os Vingadores avançaram.

"Os Heróis Mais Poderosos da Terra" – como *Os Vingadores* número 1 (setembro de 1963) os chamou – eram o Homem de Ferro/Tony Stark, a estranha combinação do Homem-Formiga (o cientista Hank Pym, que é capaz de se encolher ao tamanho de um inseto) e a esposa, a Vespa (heróis nível B de *Tales to Astonish*), o Hulk e o Thor (que não era exatamente da Terra). O Capitão América – revivido após ser descoberto congelado no gelo desde a Segunda Guerra Mundial no número 4 – juntou-se à equipe. Assim como acontecia com os X-Men, os integrantes principais podiam variar, mas o objetivo central – lutar

contra “os inimigos que nenhum super-herói sozinho aguentaria” – permaneceu constante. A fase original do gibi, inicialmente escrito por Lee e ilustrado por Kirby, continuaria até o número 402 (setembro de 1996), juntamente com uma grande quantidade de edições isoladas, derivadas e minisséries.

Em *Os Vingadores* número 3 (janeiro de 1964), o Hulk virou vilão e se aliou ao sempre irrequieto Namor, o Príncipe Submarino, para enfrentar os antigos colegas de equipe. No número 4 (março de 1964), um descongelado Capitão América entrou para a equipe (e sua breve retomada nos anos 1950 como “Esmagador de Comunistas” foi propositalmente esquecida). Em 1965, o Capitão América assumiria o comando, embora ele fosse o único super-herói “famoso” que sobrara, pois o restante incluía o Gavião Arqueiro (um exímio atirador humano) e os vilões regenerados Mercúrio e Feiticeira Escarlate. Lee teve dificuldades em organizar as histórias quando os personagens principais estavam vivendo aventuras nos próprios gibis e também se reuniam em *Os Vingadores*. Os vilões que os Vingadores enfrentaram na década de 1960 incluíram os Mestres do Terror (uma gangue de supervilões), o Magnum (rapidamente abandonado quando a DC reclamou por causa da Mulher-Maravilha*), o Espadachim, o Poderoso** e o antagonista regular do Quarteto Fantástico, o Doutor Destino. Um *crossover**** com os X-Men e os Vingadores seria inevitável, e foi o que aconteceu em *X-Men* número 45 (junho de 1968) e em *Os Vingadores* número 53 (junho de 1968). No fim da década de 1960, os heróis e vilões que apareceram em *Os Vingadores* incluíam Hércules, o Pantera Negra, o Ceifador e o Visão (um androide criado por Ultron, uma inteligência artificial inventada por Henry Pym).

*Em inglês, o Magnum (Wonder Man) tinha a versão masculina do nome da Mulher-Maravilha (Wonder Woman) como alcunha, problema que não existiu nas versões brasileiras recentes (abril em diante). Mas ele foi chamado de Poderoso e Homem-Maravilho na EBAL. (N. T.)

**Enquanto o Magnum foi chamado de Poderoso pela EBAL, o Poderoso (Power Man) recebeu a alcunha de Dinamus. (N. T.)

***_Crossover_ é o termo para uma história ou saga que percorre várias edições de revistas isoladas e envolve núcleos de personagens ou grupos que teoricamente não frequentam as páginas uns dos outros. (N. T.)

O humano Nick Fury – originalmente um herói da Segunda Guerra Mundial em *Sargento Fury e o Comando Selvagem*, de Stan Lee e Jack Kirby – foi atualizado para 1965 como comandante da SHIELD, um grupo de contraespionagem ligado aos Vingadores através de Tony Stark. Criado por Lee e Kirby para a *Strange Tales* número 135 (agosto de 1965), Fury era um herói obcecado por engenhocas que lutava contra a maligna HYDRA. O desenhista Jim Steranko assumiu o gibi no número 151 (dezembro de 1966) e depois passou a escrevê-lo a partir do número 155 (abril de 1967). O historiador de quadrinhos Les Daniels escreveu sobre o trabalho de Steranko: "A cada número, os esforços de Steranko ficam mais inovadores. Páginas inteiras dedicadas a colagens fotográficas de desenhos que ignoram os limites dos painéis… as páginas se transformam em incríveis atrações." Steranko popularizou o uso de pop art e psicodelismo nas revistas em quadrinhos da Marvel.

Esse período de experimentação nos gibis também testemunhou o surgimento de um personagem mágico, o Doutor Estranho, criado por Steve Ditko, do Homem-Aranha. Steven Strange era um neurocirurgião, mas, em sintonia com a filosofia psicodélica em desenvolvimento, tornou-se um praticante de magia que servia ao Mago Supremo – uma "força terrena" personificada que protegia o planeta de incursões mágicas e ameaças místicas. Ele apareceu pela primeira vez em *Suspense Tales* número 110 (julho de 1963), dividindo o gibi com o Tocha Humana (até o número 134) e com o herói militar e espião Nick Fury (até o número 168). A história da origem do Doutor Estranho não seria divulgada até o número 115 (dezembro de 1963), e Ditko permaneceu no título até o número 146 (julho de 1966). Durante seu mandato, o personagem explorou o lado mais esquisito da Marvel e relacionou-se com a cultura jovem de drogas e estados alterados de consciência. Os visuais coloridos e o esquisito ocultismo arcano tornaram o Doutor Estranho o favorito nos campi universitários. O triunfo de Ditko foi uma trama em várias partes que apresentava a Eternidade, uma personificação em silhueta do universo (algumas das ideias do Doutor Estranho influenciariam *Sandman* de Neil Gaiman nos anos 1980). Publicada durante um ano em *Strange Tales* números 130-46 (julho de 1965 a julho de 1966), a história desenvolveu o alcance cósmico da Marvel, e a

Eternidade acabou sendo “retconeada”* (inserida em uma continuidade em desenvolvimento retroativamente) como um “Poder Cósmico” do grande Universo Marvel.

*_Retcon_ é o termo em inglês para a alteração retroativa de fatos já estabelecidos em uma continuidade narrativa. Entre os fãs em português, aportuguesou-se o verbo *to retcon*; assim, diz-se que algo no passado de um personagem de gibi foi “retconeado”. (N. T.)

O historiador de quadrinhos Bradford W. Wright citou a arte de Salvador Dalí, popular nos Estados Unidos nos anos 1960, e a ficção dos poetas beatnicks como influências para Ditko e o coautor Lee na criação do Doutor Estranho. Wright comentou que “o Doutor Estranho previu, de maneira impressionante, o fascínio da juventude da contracultura pelo misticismo oriental e psicodelia. Apesar de nunca ter estado entre os personagens mais populares ou acessíveis da Marvel, o Doutor Estranho ainda assim encontrou um nicho entre um público que procurava uma alternativa desafiadora ao cardápio convencional de super-heróis.”

O Doutor Estranho apareceria em vários títulos da Marvel, com participações especiais em *Quarteto Fantástico* número 27 (junho de 1964) e *Homem-Aranha Anual* número 2 (1965). Após a saída de Ditko, Roy Thomas e Dennis O’Neil (jovem escritor/desenhista conhecido por Thomas da DC) tiveram uma fase no título, e Bill Everett acabou assumindo o gibi até o número 152. Com o tempo, *Strange Tales* número 168 foi rebatizado como *Doutor Estranho* (a numeração continuou a partir do 169). Lee, Thomas e outros conduziram o personagem pelo resto da década e desenvolveram novos vilões cósmicos como o Tribunal Vivo (*Strange Tales* número 157, junho de 1967), que desafiou o Doutor Estranho a provar que a Terra valia a pena ser salva. Quando Gene Colan assumiu como desenhista em 1968, o Doutor Estranho havia se tornado um super-herói Marvel mais convencional e tinha até uma identidade secreta. As vendas entraram em colapso, e o título foi subitamente cancelado no número 183 (com um anúncio irrealizado de “no próximo número…”). As histórias que sobraram foram encerradas em *Namor, o Príncipe Submarino* número 22 (fevereiro de 1970) e *O Incrível Hulk* número 126 (abril de 1970). Um herói de sua época, o Doutor

Estranho foi sumindo assim que a década de 1960 acabou – ele voltaria ao Universo Marvel como um homem mudado.

Daredevil foi o nome de um antigo super-herói sem sucesso da Lev Gleason Publications, publicado nos anos 1940, revivido na década de 1960 e agregado a um personagem completamente diferente. O novo Daredevil, traduzido no Brasil como Demolidor, era Matt Murdock, advogado que ficou cego por causa de "cilindros radioativos", mas cujos demais sentidos eram extraordinariamente aguçados. Criado por Stan Lee e Bill Everett, o título passou por uma sucessão de artistas após Everett só ter conseguido completar dois terços do primeiro número – Ditko encerrou o serviço, e Kirby desenhou a capa e a origem do personagem. A história da origem foi o destaque de *Demolidor* número 1 (abril de 1964). Baseado na noção de que "a justiça é cega", Lee criou um justiceiro motivado cujos superpoderes são medianos, porém com uma vontade intensa de vingar a morte dos pais pelas mãos de um promotor corrupto de boxe.

O desenhista Wally Wood deu alguma estabilidade ao título entre os números 5 e 10 e apresentou o duradouro traje vermelho do Demolidor no número 7. Após uma breve fase com Kirby e John Romita, *Demolidor* ficou com Gene Colan, que começou no número 20 (setembro de 1966) e ficou até o número 100 (junho de 1973), a não ser por três edições. Colan foi o desenhista dos anos 1960 por excelência em *Demolidor*, trabalhando a partir do resumo dos argumentos de Stan Lee. A tira do personagem que Lee mais teve orgulho foi a que mostrou Murdock defendendo um veterano do Vietnã cego em *Demolidor* número 47 (dezembro de 1968), mas ele entregou o posto de escritor para Roy Thomas a partir do número 51. Jamais tão popular quanto outros super-heróis no catálogo da Marvel e com uma série de vilões B, o Demolidor teve um *crossover* com o Homem-Aranha (*Demolidor* número 16, de maio de 1966) e um romance conturbado com Karen Page, que descobre sua identidade secreta (número 57), mas, fiel ao estilo novelesco da Marvel, tem dificuldades em lidar com isso.

Além de criar personagens duradouros, Stan Lee também tornou mitológica a vida nos bastidores da Marvel através do Marvel Bullpen Bulletin.* O conceito do Bullpen – uma página especial onde Lee, inicialmente, e depois outros editores contariam como era a vida na Marvel Comics – surgiu na seção de cartas de *Quarteto Fantástico*, mas se espalhou para todos os demais títulos da editora a partir de 1965. Com muitos escritores e desenhistas trabalhando como freelancers de casa, esse local de trabalho idílico, cheio de camaradagem e conversas era tão ficcional quanto quaisquer dos super-heróis das revistas em quadrinhos. Foi uma bela jogada de relações públicas e ótimo para gerar

identificação dos leitores com a Marvel, os autores e os personagens, uma arma importante na batalha entre a Marvel e a DC pela atenção do público e dos colecionadores, que se tornavam cada vez mais importantes. Além das mensagens regulares através do Bullpen, Lee lançou um fã-clube dedicado da Marvel, voltado para leitores infantis e o crescente público universitário. Fazer parte da Merry Marvel Marching Society [“A alegre sociedade Marvel em marcha”] (1965) custava um dólar e incluía adesivos, um cartão de sócio, um crachá e um *flexi-disc*** com os escritores (predominantemente Stan Lee) e artistas preferidos dos fãs oferecendo um vislumbre bastante ensaiado e artificial sobre o fictício Marvel Bullpen. Os leitores que escrevessem apontando erros de continuidade nos gibis ou que sugerissem as próprias correções receberiam o infame “No Prize”*** da Marvel, um envelope com um texto que dizia: “Este envelope contém um legítimo NO-PRIZE da Marvel Comics que você acaba de ganhar!” O envelope estava vazio…

*_Bullpen_ é a area de aquecimento dos jogadores de beisebol, mas a etimologia da palavra também sugere um “curral de bois”, onde os animais ficariam antes de serem abatidos. O termo evoluiu para a área anexa ao tribunal onde o prisioneiro fica até ser levado diante do juiz e para qualquer espaço de convívio entre colegas de trabalho, especialmente uma redação (como no caso da Marvel). Grosso modo, o Marvel Bullpen Bulletin seria “Boletim da Redação Marvel”. (N. T.)

**Um disco compacto de plástico com meio milímetro de espessura e apenas um lado. (N. T.)

***Na seção de cartas das revistas Marvel brasileiras editadas pela Abril, os editores distribuíam um fictício “Troféu Cata-Piolho” nas respostas aos leitores que apontavam erros, mas não chegavam a fazer a pegadinha de enviar um envelope vazio. (N. T.)

Para muitos observadores, Stan Lee era a Marvel Comics. Apesar do crescente fandom de histórias em quadrinhos estar ciente do trabalho de artistas individuais, os leitores casuais e a grande mídia não estavam. Nas páginas de todos os títulos da Marvel, era o nome de Lee (“Stan Lee apresenta…” encabeçava cada história) e sua voz editorial inconfundível que se destacavam. Ele usava a coluna “Stan’s Soapbox” [“O palanque de Stan”] para escrever sobre a vida na Marvel (na nova redação, no coração da área das agências de publicidade em Nova York, a badalada Madison Avenue) e alardear planos futuros. Era ali que usava suas frases características, como “Face front!” [“Para frente, volver!”] (da época em que prestou serviço militar), chamava os fãs da Marvel de “True Believers” [“Fiéis Seguidores”], encerrava as opiniões com “’Nuff said!” [“Tá falado!”] e se despedia com “Excelsior!” (retirado do lema do estado de NY, que significa “sempre em ascensão”). Lee cada vez passava mais tempo em turnês por campi universitários dando palestras que cativavam os alunos e aparecendo em programas de entrevistas onde promovia tanto a lenda de Stan Lee quanto a Marvel Comics. Ele realmente era o único mestre do picadeiro no circo dos gibis da Marvel.

O que Lee, seus escritores e os desenhistas muitas vezes anônimos criaram na primeira metade dos anos 1960 foi um universo autocontido e autoconsciente que rivalizou com aquele construído pela DC Comics nas duas décadas anteriores. Os principais super-heróis de Lee – o Homem-Aranha, os X-Men, os Vingadores – durariam a ponto de se tornarem os personagens centrais no estouro dos filmes de super-heróis do século XXI, juntamente com os personagens mais antigos da DC (Batman e Super-Homem). Os mutantes e desajustados da Marvel eram os super-heróis para uma nova era atômica de ansiedade. Eles eram gente comum, alguns deles adolescentes como os leitores, com preocupações e problemas comuns, transformados por eventos extraordinários. Sumiram (na maioria dos casos) as identidades secretas adotadas pela geração anterior de super-heróis da DC. Ao contrário, o Quarteto Fantástico e Tony Stark abraçaram a fama da mídia (assim como Lee), e “monstros” como o Coisa e o Hulk descobriram que também podiam ser heróis.

Se a DC era o sistema, então a Marvel era os rebeldes, os egressos que apresentaram uma abordagem nova sobre os super-heróis (embora muitos dos autores já estivessem trabalhando em revistas em quadrinhos havia vinte anos). Stan Lee – que finalmente teve uma chance de brilhar –, em conjunto com talentos artísticos idiossincráticos como Jack Kirby e Steve Ditko, ofereceu uma ideia nova sobre o que os super-heróis poderiam ser e quem poderia ser super-

herói. “Nós estávamos tentando elevar o meio”, disse Lee em 1968. No entanto, no início dos anos 1970, Lee perdeu tanto Ditko quanto Kirby (que saiu na primavera americana de 1970 a fim de ir para a DC, cada vez mais insatisfeito pela exploração de seu trabalho pela Marvel, sem o devido crédito ou compensação). Foi o fim da primeira era Marvel.

Tudo aquilo foi uma questão de postura na Marvel, o que fez a empresa distribuir quase um milhão de revistas em quadrinhos semanalmente em 1968. Aquele sucesso finalmente permitiu que o editor Martin Goodman não apenas se livrasse do acordo restritivo de distribuição com a Independent News (da DC Comics), que limitava a Marvel a oito títulos por mês, como também vendesse a empresa inteira para a Perfect Film & Chemical Corporation. O negócio manteve Goodman como editor, para gerir a Marvel como uma subsidiária independente, e amarrou Lee a um contrato de longo prazo como editor-chefe. Foi apenas a primeira de várias trocas de dono para a Marvel, que passaria por tempos difíceis e finalmente ressurgiria triunfante e revigorada como parte da Walt Disney Company no século XXI.

Nos anos 1960, houve a ascensão de revistas em quadrinhos geralmente autopublicadas mas desafiadoramente independentes, que foram chamadas de “gibis underground”, inspirados pelos produtos da Marvel e da DC e também reagindo contra eles. Os autores dessas publicações (distribuídos em “*head” shops** e lojas de discos) abordavam assuntos que as editoras convencionais não podiam – a maioria proibidos pelo Comics Code, como uso de drogas, sexualidade e violência. Essas revistas saíram do grande cenário da cultura underground americana (e, no entanto, tinham raízes em formas de arte gráfica reprimidas, como os “catecismos” pornográficos) e prosperaram entre 1968 e 1975. Figuras-chave incluíram escritores e desenhistas como Robert Crumb, Gilbert Shelton (*As fabulosas aventuras dos Freak Brothers*), Gary Panter, Art Spiegelman (*Maus*), Melinda Gebbie e Harvey Pekar (*American Splendor*).

*Termo para lojas que vendem produtos relacionados ao consumo de maconha, como narguilés, máquinas e papel para enrolar cigarros, calçados e acessórios feitos de fibra de cânhamo etc. *Head* (“cabeça”) tem a ver com a gíria “fazer a cabeça” (fumar maconha). (N. T.)

Em grande parte trabalhos pessoais, geralmente autobiográficos, os gibis underground não eram uma incubadora natural para super-heróis, mas eles influenciariam as editoras convencionais e levaram a uma maturação da abordagem e a um abrandamento do controle do Comics Code. *Zap Comix* número 1 (outubro de 1968) teve origem em São Francisco e publicou o trabalho de Crumb, entre outros. Nas páginas, era possível encontrar Wonder Wart-Hog, the Hog of Steel ["Javali Maravilha, o Porco de Aço"], uma paródia violentamente reacionária aos super-heróis. Seu alter ego Philbert Desanex é uma criatura com cara de porco que se disfarça como um humano de rosto de borracha. Criado pelo cartunista Gilbert Shelton e Tony Bell, o personagem apareceu pela primeira vez em *Drag Cartoons*, revista independente publicada por Pete Millar, e depois foi parar em dois números de *Wonder Wart-Hog Quarterly*, antes de curtir uma segunda vida em jornais underground e na antologia *Rip Off Comix*, de Shelton.

Zap Comix foi para os gibis underground o que o Super-Homem foi para os convencionais: a revista gerou um bando de imitadores e títulos derivados independentes. Harvey Kurtzman e Wally Wood vinham satirizando o Super-Homem havia um tempo na revista *Mad* de William Gaines com o Supermané,* mas havia outros super-heróis underground. *Ebon* (1970), de Larry Fuller, apresentou um super-herói negro (vencendo o Luke Cage da Marvel por dois anos; outros super-heróis negros como o Pantera Negra e Falcão eram coadjuvantes, não protagonistas). Larry Welz satirizava a produção da Marvel em *Captain Guts*, enquanto "Spain" (Manuel) Rodriguez criou Trashman, um super-herói transmorfo, proletário radical de esquerda, que combatia um estado policial fascista dos Estados Unidos do futuro. De acordo com Clay Geerdes, professor de inglês e crítico teatral, "*Zap* foi a revista que acendeu todas aquelas lâmpadas e mostrou para as pessoas que elas não precisavam se submeter ao monopólio dos gibis da Costa Leste e esperar por aceitação ou rejeição. *Zap* mostrou que elas podiam fazer os próprios quadrinhos."

*A *Mad* brasileira na fase da Editora Vecchi tinha a tradução inspirada e gaiata de Domingos Demasi, que, além de verter as sátiras, também foi um dos pioneiros na tradução de super-heróis na EBAL e RGE. (N. T.)

A tendência antiautoritária nos gibis underground se refletiu nos super-heróis da Marvel. Embora Stan Lee fosse de uma geração mais velha, ele foi suficientemente esperto para se ligar no que estava acontecendo na cultura em geral e trazer escritores e desenhistas mais novos, tais como Roy Thomas, Archie Goodwin e Jim Steranko, para representar aquele mundo em suas revistas em quadrinhos. A DC também contratou colaboradores mais jovens, tais como Len Wein, Marv Wolfman e Mike Frederich, e todos trouxeram um espírito do underground para os super-heróis convencionais. Tanto a Marvel quanto a DC publicaram histórias com consciência social no fim dos anos 1960 e início da década de 1970, para agradar aos jovens leitores descolados. Um personagem como o Wolverine, o mais popular dos X-Men gerado pelo relançamento de meados dos anos 1970, tinha mais do que um espírito dos gibis underground antiautoritários. As revistas em quadrinhos socialmente relevantes com o Lanterna Verde, Arqueiro Verde e Homem-Aranha no início da década de 1970 também eram um reflexo das publicações underground dos anos 1960.

Os autores de gibis convencionais também devem aos pioneiros da publicação underground na área dos direitos autorais. Isto se tornou um tema de discussão no mercado editorial de quadrinhos nos anos 1970, com profissionais como Neal Adams se tornando defensores de gente como Siegel, Shuster, Jack Kirby e outros. O movimento crescente para garantir a devolução da arte original dos desenhistas e implementar um plano de pagamento de royalties para os autores, e a ascensão de personagens “creator-owned” nos anos 1980 tiveram raízes nos gibis underground da década de 1960.

Embora tivessem encarado nova competição com os super-heróis nascentes da Marvel, os autores da DC também fizeram inovações. Os super-heróis icônicos dos anos 1930 e 1940 precisavam de uma atualização, embora ainda continuassem vendendo. Os valores da Grande Depressão não se encaixavam mais na agitada década de 1960.

A maior inovação veio em *Flash* número 123 (setembro de 1961), na história intitulada “Flash de dois mundos”. O editor Julius Schwartz, o escritor Gardner Fox e os desenhistas Carmine Infantino e Joe Giella desenvolveram o conceito da Terra-Dois. A ideia colocava as versões originais dos super-heróis da DC dos anos 1930 e 1940 em uma Terra alternativa, enquanto as reinvenções modernas existiam no presente, na chamada Terra-Um (a Terra Primordial era habitada pelos leitores da DC da vida real). Essa ideia do Multiverso DC seria

desenvolvida nos próximos anos e permitiria uma enorme diversificação de personagens e conceitos.

Como é mostrado na capa, as duas versões do Flash se encontram em *Flash* número 123. Ao vibrar as moléculas para obter invisibilidade (como parte de uma apresentação de mágica), o Flash (Barry Allen) cai em uma dimensão alternativa (Terra-Dois, embora não tenha sido batizada assim até "Crise na Terra-Um", em *Liga da Justiça* número 21, de agosto de 1963) onde encontra Jay Garrick, o Flash da Era de Ouro. Insinua-se que o escritor de quadrinhos Gardner Fox deveria estar mentalmente em contato com a Terra-Dois, pois a fonte de suas histórias está nos sonhos.

O universo compartilhado da DC mudava lentamente; seus heróis originais habitavam mundos completamente separados e distintos. Aos poucos, começaram as reuniões: era difícil resistir a juntar o Super-Homem ao Batman. Da mesma forma, um punhado de histórias no passado achou bom mostrar versões alternativas da Terra, mas foram imediatamente esquecidas assim que serviram ao seu propósito. Nos anos 1960, como a Marvel estava fazendo sucesso, a DC tentou unir não apenas sua galeria atual de personagens e revistas de super-heróis mas também todos aqueles das últimas duas décadas em um único universo coerente, mesmo que o conceito de um multiverso tivesse que ser invocado para enfiar os personagens da Era de Ouro. A Sociedade da Justiça original encontrou a nova Liga da Justiça da América em *Liga da Justiça* números 21 e 22 (agosto e setembro de 1963), sob o desenhista Mike Sekowsky. No número 29, os leitores foram apresentados a mais um universo alternativo: na Terra-Três, tudo estava de pernas para o ar, com Lex Luthor como herói, e a maioria dos outros super-heróis era supervilã e integrava o Sindicato do Crime da América. Era uma solução elegante para a proliferação de personagens, e uma forma inovadora de acompanhar a Marvel, mas às vezes as consequências desses universos DC que rapidamente se diversificavam se mostravam confusas e faziam não só os leitores como também escritores e editores coçarem a cabeça…

No começo da década de 1960, a DC ficava na Avenida Lexington em Nova York e era comandada por Irwin Donenfeld (filho do falecido fundador Harry Donenfeld, que morreu em 1965, aos 71 anos) e Jack Liebowitz. O Super-Homem estava sob o olhar atento de Mort Weisinger, enquanto Jack Schiff continuava a supervisionar os títulos do Batman. Robert Kanigher cuidava dos gibis românticos, mas também de *Mulher-Maravilha*. O editor Julius Schwartz supervisionava tudo que a empresa produzia. Como Stan Lee na Marvel, a maioria da direção começou a trabalhar com revistas em quadrinhos durante a

Era de Ouro e sobreviveu a duas décadas de altos e baixos, mas não havia uma única voz editorial controladora da forma que Lee mandava na Marvel.

Sentindo-se explorado e negligenciado pela DC, que construiu um império nas costas do Super-Homem, Jerry Siegel ainda escrevia para a editora, embora os ressentimentos em relação a como tinha se saído com sua criação mais bem-sucedida pudessem ser vistos na história, "A morte do Super-Homem" (*Super-Homem* número 149, de novembro de 1961). Esta foi uma das várias histórias de "realidade alternativa" que permitia que os autores explorassem a mitologia dos super-heróis sem provocar mudanças duradouras nos personagens. Siegel fez Lex Luthor triunfar sobre o Super-Homem usando kriptonita, mas acabou sendo preso na Zona Fantasma (tirada de *Superman*, o seriado cinematográfico de 1949). Siegel terminaria a década revisando páginas de gibis para a Marvel após ser chamado por um apiedado Stan Lee.

O desenhista Curt Swan (que desenhou "A morte do Super-Homem", de Siegel) remodelou a aparência do Super-Homem e criou o visual definitivo (ao substituir Wayne Boring). Ele foi especialmente profícuo quando trabalhava com o escritor Dennis O'Neil no Super-Homem pelos anos 1970. Swan reduziu alguns dos elementos mais cartunescos do Homem de Aço, tais como o maxilar avantajado, e pendeu para um visual mais realista para o super-herói original da Era de Ouro. Julius Schwartz comandou as mudanças no Super-Homem, acabou com o uso da kriptonita como muleta dos anos 1950 e se livrou de "todos os robôs que costumavam tirá-lo das situações". Schwartz começou a atualizar Clark Kent, com alfaiataria moderna (seu terno regular ainda parecia datar da década de 1940) e promovê-lo em termos de carreira, saindo do *Planeta Diário* para a televisão (que Schwartz considerava ser a fonte de notícias da maioria dos jovens leitores – uma modernização similar fez com que a versão do século XXI de Clark Kent se tornasse blogueiro, em vez de repórter de jornal).

Uma das histórias "imaginárias" mais estranhas, porém mais memoráveis, do Super-Homem dos anos 1960 apareceu em *Super-Homem* número 162 (julho de 1963). "The Amazing Story of Superman-Red and Superman-Blue" ["A fantástica história do Super-Homem Vermelho e do Super-Homem Azul"] divide o Homem de Aço em dois Super-Homens distintos após uma experiência malfadada com a kriptonita. Um deles usa um traje completamente vermelho, enquanto o outro é completamente azul. A capacidade mental combinada dos dois Super-Homens leva à reconstrução de Krypton a partir de fragmentos espalhados pela galáxia e à remoção de toda a maldade da Terra graças a um raio "antimaldade". O Super-Homem Vermelho se casa com Lois Lane e começa

uma nova vida em Nova Krypton, enquanto o Super-Homem Azul se casa com Lana Lang e se aposenta, deixando suas duplicatas robóticas para cuidar de quaisquer desastres naturais. O último quadrinho pergunta para os leitores: “Suponham que esta História Imaginária realmente tenha acontecido! Qual casal vocês acham que seria o mais feliz?” Foi uma trama que parecia ter saído do período das comédias de TV dos anos 1950, sobre aventuras de famílias em tom de humor pastelão.

Após um breve período na Marvel (onde reapresentou o Professor Xavier em *X-Men* número 65, com o desenhista Neal Adams), Dennis O’Neil voltou para a DC em 1968 e teria um impacto significativo nos títulos da editora nos anos seguintes. Inicialmente, ele tentou criar novos personagens, tais como o Rastejador* com Steve Ditko, mas acabou se arriscando a reinventar alguns dos velhos super-heróis da empresa. Diante do feminismo e do movimento de liberação feminino crescentes dos anos 1960, O’Neil e o desenhista Mike Sekowsky retiraram os poderes da Mulher-Maravilha e transformaram a super-heroína amazona em uma autoproclamada agente secreta da década de 1960 envolvida em intrigas internacionais (uma cópia de sucessos contemporâneos como os filmes de James Bond e a Emma Peel de Diana Rigg na série de TV inglesa *Os Vingadores* – que não tinha a ver com a Marvel). Em *Mulher-Maravilha* número 179 (novembro/dezembro de 1968), Diana Prince renunciou aos poderes em vez de ir embora da Terra com a irmandade de amazonas. O número seguinte matou Steve Trevor, seu eterno interesse romântico. O’Neil esperou captar o espírito da jovem mulher moderna e liberada dos anos 1960 na nova Diana – afinal de contas, as mulheres podiam ser “Mulheres-Maravilhas” sem superpoderes –, mas o tiro saiu pela culatra quando a feminista Gloria Steinem criticou a jogada como sendo uma redução consequente da força de um ícone feminino importante. A mudança durou 25 números até O’Neil restaurar o *status quo*.

*Tradução original usada pela EBAL e retomada pela Panini; na Abril, virou o Rastejante. (N. T.)

A década de 1960 foi melhor para o Batman. Depois das aventuras bizarras de ficção científica fajuta dos anos 1950 sob a direção de Jack Schiff, a chegada de Julius Schwartz como editor em 1964 fez com que o personagem voltasse às

origens como uma figura sombria da noite que vingava crimes. Embora os títulos do Batman no final da década de 1950 e no início dos anos 1960 tivessem seguido o mesmo rumo de derivados "familiares" que o Super-Homem (com o Batcão e Batmirim, o Batman ainda virou o Batbebê!), foi mais fácil restaurar o equilíbrio. Em *Detective Comics* número 327 (maio de 1964), ele ganhou um "novo visual" (como a capa anunciava a mudança), feito pelos desenhistas Carmine Infantino e Joe Giella. "O mistério da máscara ameaçadora" resgatou o gibi do cancelamento, pois o fracasso de vendas refletia a falta de paciência dos leitores para com as histórias de ciência bizarra fora de contexto que dominavam o título. Houve um esforço consciente em devolver o Batman à realidade (em termos de quadrinhos). Vestido com sobretudo, a Dupla Dinâmica finalmente parecia pronta para cumprir a propaganda original em que o Batman era "o maior detetive do mundo". A Batcaverna foi representada de uma maneira mais realista, enquanto a logomarca do Batman – agora internacionalmente reconhecida com o símbolo do morcego dentro de uma oval amarela no peito do personagem – foi apresentada em todos os três títulos regulares do Batman (*Detective Comics*, *Os melhores do mundo* e *Batman*).

O primeiro número de Schwartz em *Batman* foi a edição 164 (junho de 1964), com um Batmóvel reformulado que ficou mais parecido com um modelo esportivo do que um sedã dos anos 1940. Ele baniu o hábito de regularmente transformar o Batman, eliminou todos os seres alienígenas e viagens ao espaço sideral, e proibiu todas as menções a quaisquer integrantes da "família" Batman. O passo seguinte foi a reabilitação de velhos vilões, com a reapresentação do Charada no número 171 (maio de 1965), dezoito anos depois da última aparição. Novos vilões foram criados, incluindo a duradoura Hera Venenosa (número 181, de junho de 1966). No entanto, o sucesso inesperado de *Batman*, a série televisiva de 1966 (ver Capítulo 12) em tom de paródia, desfez várias dessas criações, pois os gibis do Batman foram rapidamente alterados para melhor se encaixar com a versão extravagante extremamente popular da Dupla Dinâmica que naquele momento estava no ar.

Apesar dessas mudanças, a DC Comics permaneceu sendo o sistema careta perto da contracultura explosiva e desregrada da Marvel. Os heróis da DC ainda eram certinhos (como os equivalentes dos anos 1950), e em vez de ficar ao lado dos manifestantes contra a Guerra do Vietnã ou estudantes (como a Marvel parecia estar), a DC manteve sua postura inerentemente conservadora sobre a vida americana. Os efeitos da censura e do Comics Code dos anos 1950 tiveram

um significado maior e mais duradouro na DC, onde os escritores, editores e artistas estiveram mais dispostos a se autocensurarem.

Inevitavelmente, a recém-ressurgente Marvel foi vista como uma editora rebelde, antissistema (embora a empresa estivesse no ramo das revistas em quadrinhos havia quase tanto tempo quanto a DC), disposta a experimentar e tentar qualquer coisa para bajular os leitores. A DC não seria demovida por tais táticas – com o Super-Homem e o Batman era basicamente só tocar o barco… Os personagens permaneceram figuras estabelecidas, com o Super-Homem continuando a defender "os costumes americanos", enquanto Batman e Robin ganharam poderes como assistentes da polícia de Gotham City. Comportamento rebelde muitas vezes era equiparado à criminalidade, outro remanescente dos convencionais anos 1950.

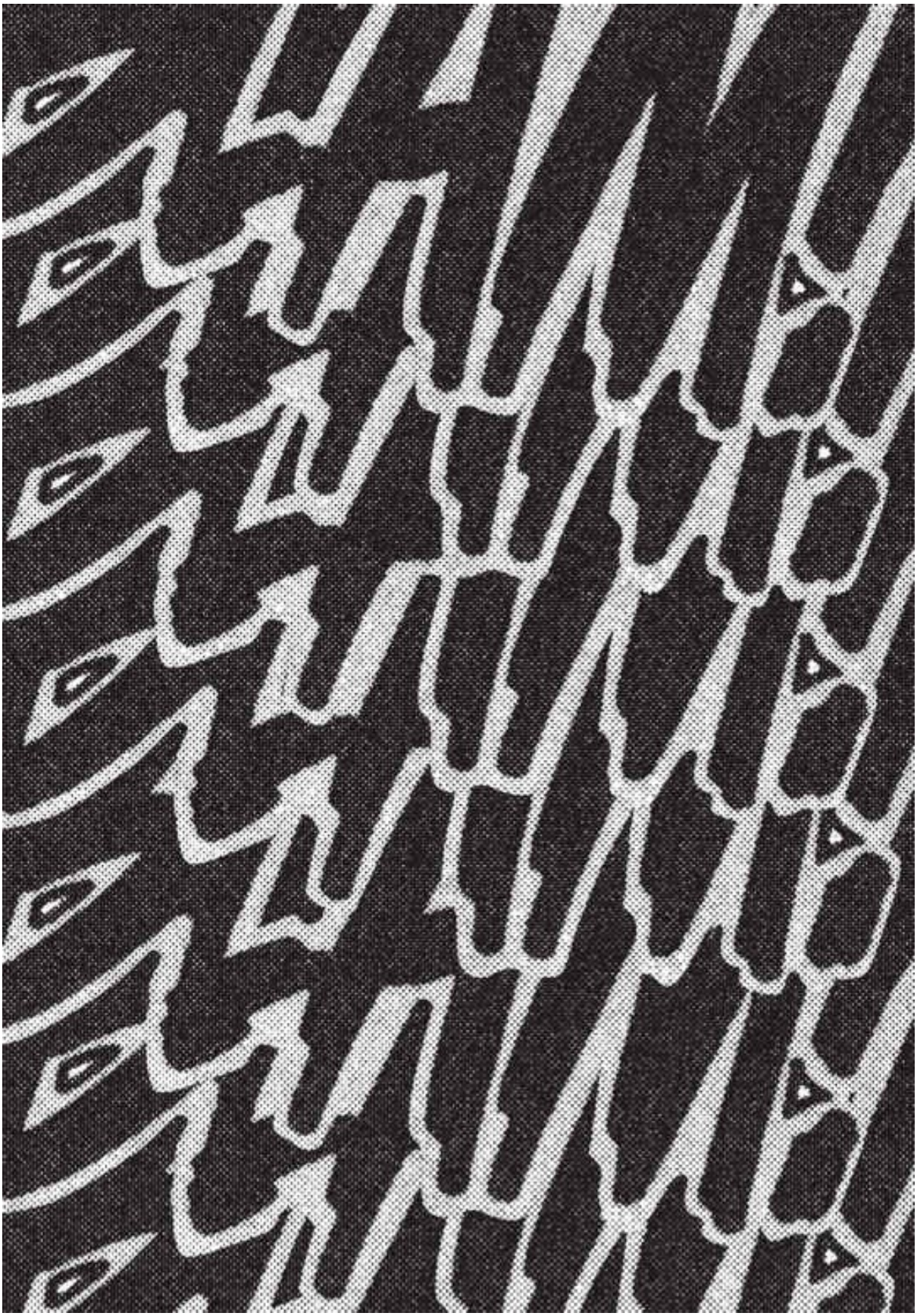
Com atraso, a DC tentou entrar na onda dos super-heróis adolescentes iniciada pelo Quarteto Fantástico e especialmente pelo Homem-Aranha da Marvel. A resposta da editora foi *Os Novos Titãs* (número 1, de janeiro/fevereiro de 1966, após um teste em *The Brave and the Bold* número 54 em 1964), formado por um quarteto de jovens ajudantes – Kid Flash, Aqualad, Moça-Maravilha e Robin, o ajudante do Batman. O Aqualad acabou substituído pelo Ricardito, o ajudante do Arqueiro Verde. Diferentemente da capacidade aparentemente fácil da Marvel em se relacionar com a cultura jovem da década de 1960, as tentativas da DC pareciam forçadas. A ilusionista e feiticeira Zatanna (que apareceu primeiro em *Gavião Negro* número 4, de outubro/novembro de 1964) e a Sombra da Noite (em *Capitão Átomo* número 82, de setembro de 1966), bem como a Batmoça, foram tentativas dignas de se aproximar das leitoras, mas muitas vezes deram a impressão de serem uma demonstração superficial de falsa diversidade.

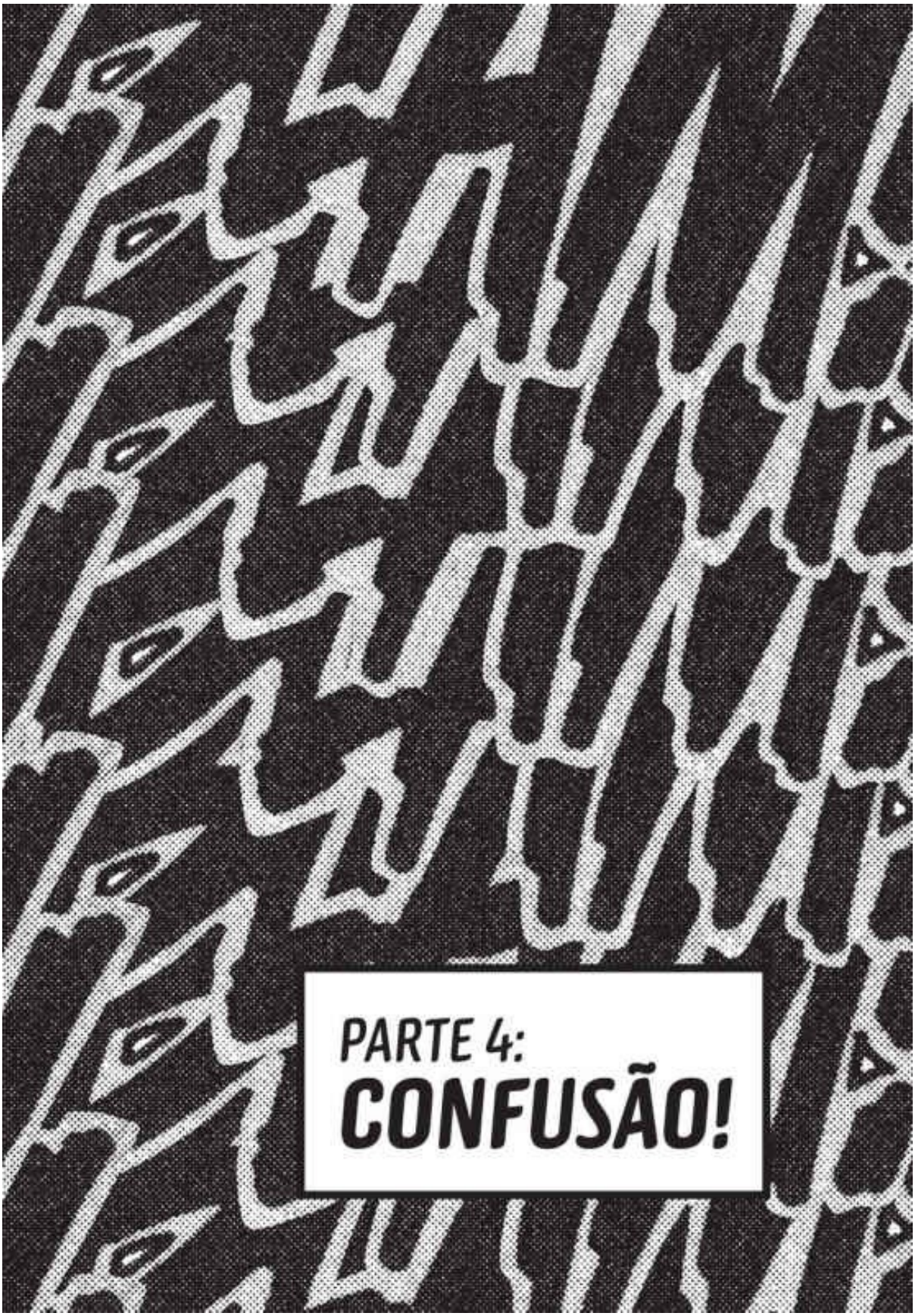
No todo, a DC Comics fez pouco para enfrentar diretamente o sucesso dos novos títulos da Marvel. As forças criativas da editora, presas a antigos hábitos, até se consolavam com a ideia de que eram a "arte ruim" e as "piadas juvenis" que tornavam os super-heróis da Marvel momentaneamente bem-sucedidos e que esse sucesso não duraria. A DC não reconheceu que a humanidade inerente aos super-heróis da Marvel era exatamente o que faltava aos seus próprios personagens. Nos anos 1970, a DC encararia a nova galeria de super-heróis da Marvel e renovaria os próprios produtos de acordo.

A DC foi comprada pela Kinney National Services em 1967, uma empresa formada a partir da fusão de um estacionamento com uma empresa de limpeza. A Kinney também comprou o estúdio de cinema Warner Bros., que passava por

dificuldades, o que plantou as sementes da gigante do entretenimento Warner Communications, que acabaria se tornando a Time Warner, a empresa por trás dos sucessos de filmes de super-heróis do século XXI. A Kinney queria a DC por causa da distribuidora Independent News, enquanto a Perfect Film & Chemical Corporation estava atrás das revistas masculinas de Goodman em vez da Marvel Comics. Ambas as empresas descobririam que as atividades secundárias de revistas em quadrinhos que elas herdaram se tornariam muito mais valiosas a longo prazo.

No fim da década, vários dos inovadores originais de quem a DC dependia aposentaram as canetas. Jerry Siegel e Joe Shuster, do Super-Homem, não eram mais tão influentes, e o criador do Batman, Bob Kane, se afastou dos gibis em 1967 para se concentrar em desenhos animados de TV. Mort Weisinger, o editor da DC, aposentou-se em 1970 (e morreu oito anos depois) e foi substituído pelo promovido Julius Schwartz. A velha guarda dos quadrinhos estava saindo das páginas e abrindo caminho para que uma nova geração forjasse um novo rumo para os super-heróis nos anos 1970.




PARTE 4:
CONFUSÃO!



CAPÍTULO 9

SUPER-HERÓIS OU ANTI-HERÓIS?

Dois eventos-chave marcaram o fim da Era de Prata em 1970: o pedido de demissão de Jack Kirby da Marvel, rompendo a parceria com Stan Lee, que resultara em um montão de novos super-heróis bem-sucedidos, e a aposentadoria de Mort Weisinger, o editor permanente da DC, após arquitetar muitos dos super-heróis originais desde que fundou a empresa em 1941.

Uma nova geração de autores estava pronta para levar esses super-heróis, agora veneráveis, a novos rumos ou devolvê-los às raízes. Essa geração mais nova tinha crescido como fãs de gibis, de forma que promoveu um retorno à sensibilidade social das décadas de 1930 e 1940. Esta "Era de Bronze" vai de 1970 até meados dos anos 1980, quando os super-heróis ganharam um tom sombrio e sério. As origens desse revisionismo estão na década socialmente relevante de 1970.

A guinada em direção à relevância social moderna começou no fim dos anos 1960, quando Stan Lee percebeu que os novos personagens da Marvel eram um grande sucesso nos campi universitários. Lee decidiu refletir o recente ativismo estudantil em sua revista em quadrinhos mais popular. *Homem-Aranha* número 68 (janeiro de 1969) mostrou o Teioso passando por uma multidão multicultural de estudantes brandindo cartazes. "Crise no Campus" contou como o plano do Rei do Crime de roubar uma antiga tábua da Universidade Empire State é

frustrado por um protesto pacífico de estudantes. O Homem-Aranha fica em cima do muro, sem apoiar nem condenar os alunos, mas a trama foi inspirada em manifestações reais na Universidade de Columbia.

O Falcão, o primeiro super-herói americano negro dos quadrinhos convencionais (o Pantera Negra tinha sido apresentado havia três anos, mas era africano), também acompanhou os grandes desdobramentos políticos do mundo real. Criado por Lee e desenhado por Gene Colan, o Falcão apareceu pela primeira vez em *Capitão América* número 177 (setembro de 1969). Colan contou que, "com a Guerra do Vietnã e os protestos pelos Direitos Civis, Stan (Lee) sempre quis estar na vanguarda dos acontecimentos […] Ele começou a trazer as manchetes para os gibis". Colan fez questão de que os personagens que ele desenhava, especialmente em *Capitão América*, tivessem uma variedade étnica, e alegou que fora ele que convencera Lee da ideia de um protagonista negro. Gângster regenerado, o Falcão se tornou o braço direito do Capitão América (embora o status de ajudante tivesse provocado críticas, ele de fato se tornou o Capitão por um tempo).

Dentro de poucos anos, Luke Cage ganhou o próprio título: *Luke Cage, Herói de Hoje** número 1 (junho de 1972). Criado pelo escritor Archie Goodwin e pelos desenhistas George Tuska e John Romita, Cage era um jovem negro preso por um crime que não cometera. Cage recebe a oferta de liberdade condicional antecipada para participar de uma experiência a fim de criar imunidade que o deixa com a pele dura como aço e à prova de balas. Ao fugir da prisão, Cage se torna um super-herói freelancer. Permaneceu a suspeita de que a criação de Luke Cage foi menos um desejo de mostrar igualdade racial nos quadrinhos e mais uma vontade de faturar na onda da "blaxploitation",** então presente no cinema. Quando os filmes de kung fu se tornaram populares, Cage ganhou um ajudante que lutava kung fu, chamado Punho de Ferro. A identidade de Cage se tornou mais "convencional" quando ele adotou a alcunha de Poderoso (em 1978, o título da revista em quadrinhos virou *Power Man and Iron Fist* ["Poderoso e Punho de Ferro"], dando ao ajudante de artes marciais a mesma importância).

*Lançado com esse título no Brasil pela minúscula editora Gorrion para aproveitar o HH do original (*Heroe for Hire*, "herói de aluguel"). (N. T.)

**Movimento cinematográfico dos anos 1970 que, como diz o nome original, “explorava os negros”; na verdade, eles foram alçados de coadjuvantes a protagonistas, a maioria em filmes policiais com elencos essencialmente formados por atores negros, ao som de trilha sonora de soul e funk. (N. T.)

A questão dos super-heróis étnicos foi devidamente abordada pela primeira vez nos anos 1970. O Hulk se uniu a um adolescente negro, que reclamava que o mundo odiava os dois. Após o Pantera Negra (que ganhou o próprio gibi, *Jungle Action*, em 1973 – a Marvel evitou o título “Pantera Negra” por causa da conotação de militante político) e Luke Cage, houve um punhado de outros. O Blade era um super-herói negro que caçava vampiros, apresentado em *Tomb of Dracula* número 10 (julho de 1973) como um coadjuvante e teve aventuras solo em *Adventure into Fear* número 24 (outubro de 1974), *Vampire Tales* número 8 (dezembro de 1974) e *Marvel Preview* número 3 (setembro de 1975). No entanto, apenas na década de 1990 é que seria devidamente explorado, o que levaria à trilogia de filmes de Wesley Snipes (ver Capítulo 13). O relançamento dos X-Men contou com a entrada de Tempestade, cujas origens como ex-rainha consorte de Wakanda foram rapidamente esquecidas (seu passado seria estabelecido em *X-Men* número 102, dezembro de 1976). Uma versão do Lanterna Verde da DC contou com John Stewart como Lanterna negro, que apareceu pela primeira vez em *Lanterna Verde* número 87 (dezembro de 1971/janeiro de 1972), suplente de Hal Jordan como Lanterna. A origem racial de Stewart irritou Jordan, o que lhe rendeu a acusação de racismo feita pelos Guardiões, que indicavam os Lanternas. Talvez uma das histórias mais bobas tenha sido publicada em *Superman’s Girlfriend, Lois Lane* número 106 (novembro de 1970), chamada “I Am Curious (Black)”, em que Lois se torna uma negra por um dia a fim de compreender a cultura das minorias de Metrópolis! Foi uma história com boas intenções, mas em retrospecto parece inocente, bem como o título baseado em um filme infame.* Embora confiando demais na moda do kung fu, outros dois heróis da DC que não eram brancos incluíam o Tigre de Bronze e o Raio Negro, seguidos pela Vixen e o Ciborgue. Levou um tempo para eles se desenvolverem, e quanto mais distantes ficaram das origens na *blaxploitation* e no kung fu, mais fortes se tornaram. O texto pode ter sido direto, mas criou um debate interessante em um meio amplamente considerado “infantil”.

*_I Am Curious (Black)_ faz menção ao filme sueco _I Am Curious (Yellow)_, que foi censurado nos Estados Unidos por ser considerado pornográfico (pelos padrões da época). Ele e a continuação _I Am Curious (Blue)_ abordam a sociedade sueca da época, através do olhar e das experiências de uma jovem revolucionária. (N. T.)

Juntamente com a questão racial, a política interna dos Estados Unidos estava em alta, como foi o caso da ressaca da Guerra do Vietnã, que levou ao escândalo do Watergate, que veio a derrubar o Presidente Nixon. Entre 1973 e 1975, uma longa história em *Capitão América* se inspirou no Watergate. Escrita por Steve Englehart, "Império Secreto" sugeriu que havia uma conspiração dentro do governo americano para minar a democracia. Englehart contou: "Eu estava escrevendo sobre um homem [o Capitão América] que acreditava nos mais altos ideais dos Estados Unidos em uma época em que o presidente do país era um escroque. No Universo Marvel, que muito se parecia com o nosso, o Capitão descobriu uma conspiração criminosa na Casa Branca que fez o presidente cometer suicídio." A história foi concluída após a renúncia de Nixon e pintou o presidente como o líder de um "império secreto" clandestino. Abalado por isso, Steve Rogers abandonou temporariamente a identidade de Capitão América e se tornou o "Nômade", um homem sem país.

Enquanto a Marvel refletia a ampla atmosfera política do país na metade dos anos 1970, a DC seguia um rumo mais pessoal. O Arqueiro Verde foi acrescentado ao número de abril de 1970 de *Lanterna Verde*. O desenhista Neal Adams modernizou o visual do personagem, o que instigou o escritor Dennis O'Neil – que se inspirou no "novo jornalismo" de Tom Wolfe e Hunter S. Thompson – a remodelar o Arqueiro. Ambos eram oriundos de uma nova geração de autores de quadrinhos com menos de trinta anos. Oliver Queen perde sua fortuna e se torna porta-voz dos destituídos da sociedade. O Arqueiro Verde entrou em *Lanterna Verde* número 76 e passou de personagem coadjuvante na Liga da Justiça a voz dos descontentes ao lado de Hal Jordan, figura que representava o sistema – na primeira aparição, ele repreende o Lanterna Verde por salvar um executivo de terno, que é revelado como um senhorio de cortiços. O'Neil e Adams exploraram questões sócio-políticas através do embate de ideias entre os dois personagens, muitas vezes mostrando Queen como partidário de ação direta, enquanto Jordan discursava sobre obter mudanças trabalhando

dentro do sistema. A dupla viajava pelo país em uma picape velha, testemunhando os “verdadeiros” Estados Unidos, e se envolvia em tramas que refletiam a corrupção moderna, bem como histórias baseadas em racismo, cultos religiosos, “conflito de gerações”, drama da população indígena, pobreza, superpopulação e ambientalismo. Os temas eram tirados das manchetes de jornais, tais como a história que apareceu em *Lanterna Verde* números 78-9 (julho/setembro de 1970), intitulada “O profeta maldito”, que mostrou a Canário Negro se envolvendo em um culto parecido com o de Charles Manson. A série agradou ao mesmo público universitário interessado no Homem-Aranha da Marvel, mas também teve apelo transmídia, com veículos tradicionais como o *Wall Street Journal* e o *New York Times* citando aquelas histórias como prova de que os gibis alcançaram uma nova maturidade.

Essas tramas acertaram ao personalizar grandes temas, de maneira que afetassem indivíduos, mesmo que fossem super-heróis. A história mais eficiente e memorável foi a trama sobre vício em drogas em *Lanterna Verde* números 85-6 (agosto/novembro de 1971), “O pranto do pássaro ferido”. A capa impressionante continha no rodapé a frase “A verdade chocante sobre as drogas!”. Ela mostrava Jordan e Queen olhando horrorizados enquanto o ex-ajudante do Arqueiro Verde, Ricardito, injetava heroína. A principal chamada de capa dizia “A DC ataca o maior problema da juventude… drogas!” Com Queen concentrado nas cruzadas sociais, ele negligenciou suas responsabilidades pessoais e não sabia do vício crescente de Ricardito. A história recebeu uma carta de congratulações do então prefeito de Nova York, mas, como geralmente acontecia, foi a Marvel de Stan Lee que abriu caminho para a DC.

O Departmento de Saúde, Educação e Bem-Estar do governo americano tinha se aproximado oficialmente de Lee para saber se a Marvel estaria disposta a usar o Homem-Aranha para instruir os jovens leitores sobre o perigo das drogas. Embora quisesse colaborar, o próprio Lee se viu entrando em conflito com as diretrizes da Comics Code Authority de meados dos anos 1950, que baniu a representação do uso de drogas. Sua história “Nas garras do Duende”, em *Homem-Aranha* números 96-8 (maio a julho de 1971), mostrou Harry Osborn lutando contra o vício em drogas, mas também fez com que a CCA se recusasse a dar seu selo de aprovação – o que foi pouco para deter Stan Lee, apesar da pressão interna da Marvel. Isso levou a uma revisão do código e permitiu a representação de consumo de drogas desde que fosse claramente mostrado como um “hábito detestável”. Como resultado, os números seguintes de *Lanterna Verde* sobre o problema com drogas do Ricardito levaram o selo da

CCA, que não esteve presente naquelas edições anteriores sobre drogas de *Homem-Aranha*.

Após 1968, até mesmo aquele instrumento do complexo industrial-militar, Tony Stark, se viu distanciado do sistema e lutando em nome do cidadão comum. Como muitos super-heróis, o Homem de Ferro pregava uma solução não violenta para os problemas. Um de seus inimigos era Inferno (*Homem de Ferro* número 27, de julho de 1970), antes Gary Gilbert, rapaz tipicamente americano e agora um violento justiceiro anti-industrialismo que parou de acreditar em protestos pacíficos. Ao matar acidentalmente o próprio pai, o Inferno se tornou alcoólatra. A dicotomia da insurreição violenta contra o protesto pacífico causou um influxo de cartas para a Marvel, com tantos leitores ao lado do Inferno e sua abordagem radical quanto leitores tomando partido do Homem de Ferro. Em 1971, Stark lutava contra senadores americanos que viam "os jovens de hoje" como uma raça americana dedicada a derrubar o governo. Por ficar ao lado do povo americano, o Homem de Ferro foi tachado de anarquista pelas autoridades. Ao mesmo tempo, Stark e suas fábricas de armas foram alvos de manifestações de estudantes. Um das poucas revistas em quadrinhos da Marvel a abordar diretamente a Guerra do Vietnã, *Homem de Ferro* fez com que o próprio Stark se distanciasse do conflito e parasse de criar armas, concentrando-se em vez disso em bens de consumo e produtos ecológicos. Na história "Long Time Gone" (*Homem de Ferro* número 78, de setembro de 1975), Stark repensa a própria conversão de guerreiro anticomunista a manifestante anti-Vietnã. Enquanto questiona sua autoridade moral – e a do governo –, Stark reafirma o status como super-herói dedicado a ajudar aqueles à mercê das forças militares, industriais e governamentais que ele antigamente representava.

Um conflito mais pessoal para Tony Stark apareceu na clássica história em nove edições "O demônio na garrafa" (*Homem de Ferro* números 120-8, de março a novembro de 1979), escrita por David Michelinie e Bob Layton, e ilustrada por John Romita, Layton e Carmine Infantino. Essa série acompanhou a queda de Stark no alcoolismo como resultado das pressões pessoais e profissionais que ele sofria. Atormentado pela armadura aparentemente defeituosa e por ter perdido o posto de líder dos Vingadores, Stark se volta para a bebida. Ele descobre que as falhas da armadura foram provocadas pelo empresário concorrente Justin Hammer a fim de desacreditá-lo, e é caçado por uma equipe de supervilões de Hammer. Afundando-se ainda mais no alcoolismo,

Stark discute com o mordomo Jarvis e a namorada Beth, que mesmo assim o ajuda na abstinência de álcool.

A garrafa e seu conteúdo foram, de acordo com Michelinie, “nosso vilão do mês”. A história “O demônio na garrafa” ganhou o Prêmio Eagle de 1980 como “História em Quadrinhos Favorita” e se mostrou influente ao misturar super-heróis com problemas pessoais do mundo real. Ela humanizou Tony Stark de uma forma como nunca tinha sido tentada com sucesso antes. Sua recuperação do vício trouxe um problema real do cotidiano, que muitos leitores podiam ter vivido dentro das próprias famílias, para as páginas de uma revista em quadrinhos colorida. Essas histórias de super-heróis dos anos 1970 foram relevantes, mas não radicais, e refletiram eventos e comportamentos contemporâneos. No entanto, não conseguiram deter o declínio nas vendas, e o cansaço do modelo dos super-heróis se tornou mais evidente.

As mudanças no código da CCA fizeram com que vários outros tipos de revistas em quadrinhos retornassem. Com criaturas sobrenaturais, como vampiros, lobisomens e zumbis agora permitidas novamente, apareceu um bando de títulos como *Motoqueiro Fantasma*, *Monstro do Pântano* e *The Tomb of Dracula*, juntamente com heróis de fantasia como Conan, o Bárbaro, Tarzan, John Carter e Solomon Kane (todos baseados em obras de escritores pulp). O mais interessante era o *Monstro do Pântano*, criado por Len Wein e desenhado por Berni Wrightson, que apareceu pela primeira vez na antologia *House of Secrets* (número 92, de julho de 1971). Entrando na onda da explosão do horror contemporâneo, o Monstro do Pântano ganhou uma série própria (marcada para “leitores adultos”) que durou 24 números entre 1972 e 1976. O escritor Alan Moore reinventaria radicalmente esse super-herói improvável nos anos 1980. Apesar desse desvio para essa atmosfera de horror, a essência de muitos super-heróis permaneceu sendo as histórias pessoais, diretamente relevantes para a massa de leitores.

Anteriormente, os gibis foram um tanto quanto indiferentes na forma como mataram vários personagens secundários, mas a morte de Gwen Stacy, a namorada do Homem-Aranha, em 1973, foi um momento sério de tragédia e sofrimento. Aquele foi um golpe pessoal que repercutiu questões maiores e fez muitos jovens leitores lidarem com a morte de maneira significativa pela primeira vez. Gwen apareceu originalmente em *Homem-Aranha* número 31 (setembro de 1965) como uma estudante quando Peter Parker entrou para a Universidade Empire State. O romance entre os dois evoluiu aos poucos,

incluindo um flerte temporário entre Parker e Mary Jane Watson, amiga de Gwen. Como um prenúncio da própria morte, o pai de Gwen, chefe de polícia, morre em *Homem-Aranha* número 90 (“E chega a Morte”, de novembro de 1970) ao ser atingido por um pedaço de alvenaria enquanto tentava salvar um menininho – os destroços foram causados por uma luta entre o Homem-Aranha e o Dr. Octopus. Gwen culpa o Homem-Aranha pela morte do pai, enquanto torce para que Peter lhe peça em casamento – mas ele não consegue, atormentado pela culpa. Em *Homem-Aranha* número 121 (junho de 1973), o Duende Verde – que conhece a identidade secreta do herói – sequestra Gwen e mantém a jovem prisioneira no topo da ponte George Washington. Como a maioria dos leitores esperaria, o Aracnídeo aparece para salvar o dia, derrota o Duende e aparentemente resgata Gwen quando detém a queda da namorada ao pegá-la com a teia, chegando a exclamar “Consegui!”. Somente quando o Homem-Aranha puxa Gwen de volta é que ele nota que a jovem está morta. Em choque, o herói ataca o Duende e recua no último segundo antes de matá-lo. Nem Peter Parker nem o Duende Verde realmente sabem como Gwen morreu; apenas o leitor compartilha do segredo do efeito sonoro sutil “Snap!”, que sugere que o pescoço dela se quebrou quando a teia do Homem-Aranha interrompeu abruptamente a queda. Esta foi uma dose chocante de realidade para o mundo de fantasia dos gibis de super-heróis.

A morte de Gwen Stacy mudou algo. Antes, os super-heróis raramente eram vistos falhando, e, quando falhavam, o fracasso era imediatamente acompanhado por um momento de triunfo. E também personagens íntimos dos heróis, fossem ajudantes ou interesses românticos, não eram eliminados de maneira tão superficial. A ideia da morte de Gwen Stacy partiu do desenhista John Romita para agitar o mundo normalmente cômodo das revistas em quadrinhos de super-heróis. Gerry Conway escreveu a história, e a arte inesquecível foi de Gil Kane, com o título spoiler “A noite em que Gwen Stacy morreu!” revelado apenas na última página. Para muita gente, o encerramento formal da Era de Prata veio com esse número de *Homem-Aranha,* quando os super-heróis dos gibis perderam sua inocência. A Marvel não se fez de rogada ao explorar as repercussões da morte de Gwen Stacy: tanto Peter quanto Mary Jane ganharam mais maturidade e desenvolveram um relacionamento mais profundo, enquanto o Duende Verde acabou superando o Dr. Octopus como o vilão número um do Homem-Aranha. A morte de personagens coadjuvantes (e de super-heróis) se tornaria mais comum nos anos seguintes, especialmente durante as séries de “eventos” tanto da Marvel quanto da DC nos anos 1980 e 1990, mas foi na metade da década de 1970 que

essa morte original provocou o maior impacto em uma geração inteira de leitores e autores.

No fim dos anos 1960, parecia que a equipe de super-heróis mutantes da Marvel, os X-Men, tinha chegado ao fim da linha, com os últimos números repletos de republicações. Sem querer deixar que o título ficasse sem uso, uma nova equipe de autores foi colocada no comando, e os personagens, relançados em *Giant-Size X-Men* número 1 (maio de 1975). Escrito por Len Wein, com apoio do assistente editorial Chris Claremont (que se tornaria a força criativa que definiria os X-Men nos quinze anos seguintes), e ilustrado por Dave Cockrum, o especial de 68 páginas deu o pontapé inicial para os novos X-Men após um hiato de cinco anos sem material novo. A história mostrou o Professor Xavier recrutando uma nova equipe com a intenção de resgatar os X-Men originais que desapareceram durante uma missão na ilha de Krakoa. O novo grupo internacional (baseado em uma sugestão da corporação dona da Marvel – agora chamada de Cadence Industries –, de que eles precisavam de personagens com apelo "estrangeiro") consistia do integrante original Ciclope, o Solaris (japonês, que rapidamente se demitiu) e o Banshee (irlandês, ambos de aparições anteriores), além do Wolverine (canadense) – um novo personagem apresentado em *O Incrível Hulk* número 180 (outubro de 1974), que se tornaria o integrante mais popular. Eles apareciam ao lado dos recém-inventados Tempestade (americana negra de origem queniana), o Noturno (alemão), o Colossus (russo) e o Pássaro Trovejante (um índio americano arrogante, eliminado quase que imediatamente, para demonstrar a vulnerabilidade dos novos personagens). Revela-se que a ilha é um mutante vivo gigante, que os novos X-Men destroem (lançando no espaço) enquanto resgatam o grupo original. O título se encerra ponderando a respeito do futuro da equipe agora aumentada de treze X-Men.

Claremont assumiu a cadeira de escritor em tempo integral. Os X-Men estavam no lugar ideal para assumir a ponta na onda da relevância social nos gibis de super-heróis: cada um era um símbolo de preconceito disfarçado como superpoderes mutantes. A popularidade dos X-Men revividos superou a dos originais, o que sugeriu que as tramas cheias de metáforas estavam acertando em cheio o público adolescente: fossem negros, homossexuais ou simplesmente "diferentes", a maioria dos adolescentes se sentia à parte da cultura dominante. A história deles continuou no título regular *X-Men* (revivido a partir do número 94) com esses "X-Men completamente novos e diferentes" (como a capa anunciava) misturando com eficiência a novela emocional da Marvel com tramas

exageradas de fantasia, entremeadas pelo tipo de consciência social do mundo real que deu nova relevância aos super-heróis.

Após a morte inesperada do Pássaro Trovejante (no número 95, considerado similar demais ao Wolverine em termos de temperamento), Claremont continuou a evoluir os X-Men de maneiras inesperadas, enquanto desenvolvia os traços emocionais. Trouxe de volta os Sentinelas, caçadores robóticos de mutantes (a versão Mark III, no número 98, mais usada na trama apocalíptica de "Dias de um futuro esquecido", em *Os fabulosos X-Men* números 141-2, em 1981 – "Os fabulosos" foi acrescentado ao título a partir do número 142), e usou a telepata Jean Grey como a base para a saga da "Fênix/Fênix Negra" (1977-80), ambas as histórias adaptadas nos filmes *X-Men* do século XXI. Ao salvar os colegas X-Men enquanto pilotava uma nave, Grey foi exposta a raios cósmicos que aparentemente a mataram, embora ela retornasse na forma da Fênix (unindo-se a uma entidade cósmica), com um novo conjunto de poderes dramáticos (*X-Men* números 101-8, de 1977). Corrompida pelos novos poderes, ela é transformada (em parte por culpa do vilanesco Clube do Inferno) na Fênix Negra e acaba se tornando uma ameaça ao universo (*X-Men* números 129-38, de 1980). Apenas o sacrifício através do suicídio de Jean Grey no número 137 evita a destruição do universo.

O canadense John Byrne substituiu Cockrum na arte, e a dupla Claremont-Byrne produziu uma fase de histórias impressionantes que levou os X-Men ao topo de vendas da Marvel no fim da década (essa popularidade jamais abandonou a série). A internacionalização proposital dos X-Men gerou o desenvolvimento de um grupo canadense no rastro do sucesso do Wolverine. A Tropa Alfa (composta por Sasquatch, Estrela Polar, Pássaro da Neve, Shaman, Guardião e Aurora) estreou em *X-Men* número 120 (abril de 1979), criada por Byrne como parte de um passado anteriormente não explorado do Wolverine, antes de ganhar os próprios títulos nos anos 1980. Entre outros personagens importantes apresentados em *X-Men* nos anos 1970 estavam a Mística (*Ms. Marvel* número 16, de abril de 1978), uma supervilã transmorfa que se tornaria fundamental para a Irmandade de Mutantes do Magneto, e o Proteus (*X-Men* número 125, de setembro de 1979), um mutante escocês que foge do isolado laboratório de pesquisa genética de sua mãe, Moira MacTaggert.

Martin Goodman se aposentara da Marvel em 1972. Stan Lee ficou cada vez menos interessado na gestão cotidiana da Marvel Comics ao ser promovido a editor, de forma que passou mais tempo cuidando do lado comercial do que do criativo. Ele ficaria duas décadas envolvido em tentativas, em grande parte vãs,

de lançar versões cinematográficas dos personagens da Marvel. Outros assumiram os títulos que ele vinha escrevendo, com Roy Thomas em *Homem-Aranha*, Archie Goodwin em *Quarteto Fantástico*, Gary Friedrich em *Capitão América* e Gerry Conway (o mais jovem deles) em *Thor* – Conway teria a chance de trabalhar em vários títulos, incluindo *Demolidor*, *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk* e *Quarteto Fantástico*. Lee chamou esse período de "Marvel: Fase Dois". Vários escritores assumiram o cargo de editor-chefe (deixado vago por Lee), mas poucos duraram. Na sequência, Thomas (até 1974), Len Wein (nove meses), Marv Goodman (doze meses), Conway (um mês), Goodwin (dezoito meses) e Jim Shooter assumiram o papel durante a década – Shooter manteria o cargo por nove anos. Cada um (menos Shooter) chegaria à conclusão de que era mais feliz escrevendo gibis do que gerenciando os títulos, e cada um saiu para assumir um cargo de escritor ou editor freelancer dentro de várias revistas da Marvel. Substituir Lee parecia impossível: quando ele supervisionava apenas oito gibis por mês, o serviço parecia plausível, mas, com a proliferação de títulos e o crescimento exponencial do Universo Marvel, muitas vezes aquilo foi além das possibilidades de um grupo de escritores que se viam como rebeldes, não como gestores. Embora o conteúdo de tramas de muitos gibis da Marvel tivesse se tornado cósmico entre *2001 – Uma Odisseia no Espaço* (1968) e *Guerra nas Estrelas* (1977), foi a revista em quadrinhos campeã de vendas baseada neste último que tirou a Marvel das dificuldades financeiras quando a década se encerrou e as vendas entraram em colapso.

Na DC, Jack Kirby passou boa parte do início dos anos 1970 desenvolvendo a série "Novos Deuses/Quarto Mundo". Kirk assumiu o posto de roteirista e artista em *Superman's Pal, Jimmy Olsen*, um título pouco levado em consideração da "família" de revistas do Super-Homem que sobrou da década de 1950 e que era o gibi menos vendido da DC. Chateado por não ser proprietário dos personagens que cocriara com Lee na Marvel, Kirk trouxe várias ideias para a DC e usou *Jimmy Olsen* para apresentá-los. Inspirado no Thor, Kirby concebeu uma guerra entre deuses em escala interplanetária e imaginou a obra sendo colecionada em volumes individuais. Nas páginas de *Jimmy Olsen*, Kirby apresentou a experiência de engenharia genética Projeto Cadmus (número 133, outubro de 1970), uma versão de Darkseid (número 134, de novembro de 1970 – depois um dos personagens mais poderosos no Universo DC), e o planeta artificial Transilvânia (números 142-3, de outubro/novembro de 1971). Kirby explorou ainda mais suas ideias em três títulos interrelacionados – *The Forever People*

(1971, onze números), *Senhor Milagre* (1971, dezoito números) e *Os Novos Deuses* (1971, onze números) – e foi pioneiro em uma nova narrativa de quadrinhos em grande escala. O conflito galáctico de Kirby entre as forças da luz e da escuridão nunca foi encerrado como ele queria, com títulos cancelados ou redirecionados para outros autores em 1973 (principalmente por causa da antipatia de Carmine Infantino). Os "Novos Deuses/Quarto Mundo" de Kirby se mostrariam duradouros e evoluiriam através do lançamento de muitos outros gibis nos anos 1980 (após uma breve retomada em 1977), tornando-se parte integrante do Universo DC em anos posteriores.

Kirby trabalhou em outros títulos da DC, incluindo uma edição única de *The Sandman* com o velho parceiro Joe Simon (a última colaboração dos dois), mas descobriu que a qualidade da linha de produção da DC era tão frustrante quando a da Marvel. No evento MarvelCon para fãs em 1975, Stan Lee anunciou que Kirby estava voltando para a Marvel, onde escreveu e desenhou *Capitão América* e criou *The Eternals* (número 1, de julho de 1976), que apresentou os Eternos, defensores super-humanos da Terra criados pelos alienígenas Celestiais. Kirby continuou a desenvolver os conceitos dos "Novos Deuses/Quarto Mundo" (ironicamente, a nova versão sofreu o mesmo destino quando foi cancelada em 1978, incompleta). A última colaboração de Lee e Kirby veio com a retomada de *Surfista Prateado* em 1978 na única edição da linha "Fireside Books" (uma espécie de graphic novel arcaica) que não era uma republicação. Kirby também trabalhou em *Pantera Negra* e em vários títulos que não eram de super-heróis antes de sair da empresa no fim da década para explorar animação de televisão.

Nos anos 1970, a DC Comics estava sob a orientação editorial firme do editor-desenhista Carmine Infantino. Ele encorajou talentos mais jovens e deu a O'Neil e Adams a chance de trabalhar em *Lanterna Verde/Arqueiro Verde* e na reformulação "realista" do Batman. Os dois reagiram contra o tom extravagante da série de TV e devolveram o personagem às raízes como justiceiro, embora isso não tenha sido suficiente para diminuir a queda nas vendas. O Batman era novamente o vingador solitário, com a ida do Robin para a universidade. Começando em *The Brave and the Bold* número 79 (agosto/setembro de 1968), em que o Batman encontrava o Desafiador,* o vingador morto-vivo, O'Neil e Adams reinventaram o Cruzado de Capa. Em *Batman* número 217 (dezembro de 1969), não havia Mansão Wayne ou Batcaverna, e Bruce Wayne havia se mudado para uma cobertura em Gotham City. O'Neil – que nasceu no mesmo mês e no mesmo ano em que o Batman começou – devolveu o personagem às raízes sombrias e abriu caminho para as interpretações dos anos 1980 de Frank

Miller e Alan Moore. A criação dele e de Neil Adams que mais perdurou foi o vilão Ra's al Ghul (*Batman* número 232, de junho de 1971), que veio a se tornar um dos supervilões mais explorados do Universo DC. Mesmo após a saída de Adams e de Archie Goodwin ter assumido como editor, O'Neil continuou a escrever histórias inovadoras até 1976, incluindo a revitalização do Coringa em *Batman* número 251 (setembro de 1973).

*Curiosamente, as edições brasileiras mantêm o nome "Deadman" nas capas das revistas, mas no miolo ele é chamado de Desafiador. (N. T.)

Julius Schwartz tinha aceitado relutantemente editar *Super-Homem* após a aposentadoria de Weisinger e rapidamente se voltou para Dennis O'Neil, de *Batman*, para ajudá-lo a reviver um personagem em decadência. O primeiro pensamento do escritor foi conter os poderes extraordinários do Super-Homem. Ao longo dos anos, vários escritores e desenhistas expandiram os poderes do personagem para níveis cósmicos, em que ele era capaz de fazer malabarismo com planetas e extinguir sóis com o sopro. "Não havia problema que ele não pudesse resolver", comentou O'Neil. O escritor começou a desenvolver "uma trama que reduziria o Super-Homem quase ao nível que Jerry [Siegel] e Joe [Shuster] começaram em 1938 – nós nunca conseguimos voltar tanto atrás assim. Por exemplo, ele nunca perdeu o poder de voar". A DC até questionou se sequer havia alguma necessidade para um super-herói todo poderoso assim em "Deve Haver um Super-Homem?"* (*Super-Homem* número 247, de janeiro de 1972). O Super-Homem duvida de suas motivações e pondera se seus atos heroicos estão refreando a humanidade. Essa consideração do papel e da utilidade dos super-heróis dentro da própria ficção estabeleceu o tom que levaria para a desconstrução tanto do Batman quanto do Super-Homem em meados dos anos 1980.

*Título da edição da EBAL. Na edição da Panini ficou "Precisa Haver um Superman?". (N. T.)

A retirada dos poderes da Mulher-Maravilha foi rapidamente revertida quando as vendas continuaram a cair. Reempossada como Mulher-Maravilha,

Diana Prince faz uma breve parceria com a “irmã” Núbia. No entanto, as velhas imagens de bondage na capa logo voltaram à moda, tais como a do número 196 (outubro de 1971), que mostrava a Mulher-Maravilha acorrentada a uma parede, com o top rasgado e um alvo pintado nas costas… Mesmo na morte, as obsessões de William Moulton Marston continuavam ligadas à personagem. Em 1973, a Mulher-Maravilha estava de volta ao velho uniforme estrelado e lutando as mesmas velhas batalhas. Como o seriado de televisão *Mulher-Maravilha* fez pouco para alavancar as vendas (apenas *O Incrível Hulk* pareceu se beneficiar da exposição na TV, com um terço de aumento nas vendas), os gibis rapidamente regressaram ao estado anterior, um destino que também se abateu sobre o reinventado Super-Homem conforme a década foi se encerrando.

As revistas em quadrinhos foram em grande parte uma exclusividade masculina desde o começo, tanto nos bastidores em termos de autores e nas páginas quanto em termos de personagens. Os heróis eram homens que resgatavam donzelas em perigo. Apesar de Lois Lane poder ser um exemplo a ser seguido, por muito tempo foi representada como um agregado ao Super-Homem, o pivô em um triângulo amoroso mantido de maneira irrealista entre ela, o Super-Homem e Clark Kent. A Mulher-Maravilha foi a única super-heroína a vingar e nunca aproveitou inteiramente o potencial que tinha. De forma geral, as meninas não liam revistas em quadrinhos, pelo menos não gibis de super-heróis, e a impressão era de que os meninos não queriam ler sobre personagens femininas.

Houve algumas tentativas efêmeras e geralmente tímidas de criar super-heroínas além da Mulher-Maravilha, mas nenhuma se tornou muito conhecida. O movimento feminista foi outra realidade social nova que as revistas em quadrinhos tiveram que levar em consideração. As primeiras tentativas de reparar o desequilíbrio foram tropeços criativos: retirar os superpoderes da Mulher-Maravilha foi um erro. Abordar diretamente o feminismo resultou em falhas, como a história dos Vingadores em que os super-heróis enfrentam seus equivalentes femininos em uma bizarra batalha dos sexos (*Os Vingadores* número 83, de dezembro de 1970). A capa mostra a Valquíria e suas Lady Liberators se preparando para “dar cabo desses porcos chauvinistas”!* Outros esforços bem-intencionados resultaram em caricaturas como a Thundra (*Quarteto Fantástico* número 129, de dezembro de 1972), uma guerreira de um futuro dominado por mulheres, e a Feminista (*Marvel Team-Up* número 8, abril de 1973), uma esquiadora olímpica militante que lutou contra o Homem-Aranha.

*Essa história não foi publicada no Brasil. (N. T.)

Em 1972, a Marvel lançou um trio de gibis voltados para mulheres, criado por escritoras, mas apenas a Gata* mostrou algum potencial como super-heroína (as demais eram *Shanna, a Mulher Demônio*, de Carole Seuling, e *A Enfermeira da Noite*, uma novela de ambiente de trabalho criada por Jean Thomas, esposa de Roy).** Inicialmente, uma combatente do crime sem superpoderes, a Tigresa apareceu em *Claws of the Cat* número 1 (novembro de 1972), escrita por Linda Fite com desenhos de Marie Severin (uma das poucas artistas prolíficas, ela criou a Mulher-Aranha em 1976). O título durou quatro números, com uma aparição adicional ao lado do Homem-Aranha em *Marvel Team-Up* número 8, de abril de 1973. A Tigresa foi reformulada como uma mulher-tigre superpoderosa de biquíni na história em duas partes publicada em *Giant-Size Creatures* número 1 (julho de 1974) e *Werewolf by Night* número 20 (agosto de 1974), escritos por Tony Isabella. Houve mais aparições esporádicas entre 1975 e 1978, antes de ela surgir em um papel coadjuvante em *Os Vingadores*.

*Inicialmente chamada apenas de “A Gata”, depois virou “Tigra, the Cat” e apenas Tigresa aqui no Brasil. (N. T.)

**Essas duas personagens saíram no Brasil pela editora Gorrion. (N. T.)

A outra abordagem foi simplesmente criar versões femininas de personagens populares, o que resultou em tais “inovações” como a prima azarada de Bruce Banner, a Mulher-Hulk (*Savage She-Hulk* número 1, de fevereiro de 1980), que contraiu o distúrbio graças a uma transfusão de sangue dele; a Mulher-Aranha, que teve a própria série de 1978-83 depois de um teste em uma aparição isolada em *Marvel Spotlight* número 32 (fevereiro de 1977); a guerreira Sonja, tirada da mitologia do Conan de Robert E. Howard, que apareceu pela primeira vez em *Conan, o Bárbaro* número 23 (fevereiro de 1973); e Miss Marvel, uma reformulação de uma personagem do fim dos anos 1960, que foi reconfigurada como uma fusão de genes humanos e dos alienígenas Krees em *Ms. Marvel*

número 1 (janeiro 1977; depois ela viraria a Capitã Marvel). Embora todas essas personagens fossem ter longas vidas dentro do crescente Universo Marvel, nenhuma delas realmente se tornaria de primeira classe.*

*Este livro foi escrito antes de a Capitã Marvel assumir papel central na atual cronologia da Marvel, como uma das protagonistas do evento *Guerra Civil II*. (N. T.)

Um dos exploradores mais peculiares dessa nova relevância social nas revistas em quadrinhos de super-heróis foi Steve Gerber, escritor que misturou a contracultura dos gibis underground dos anos 1960 com o gênero de super-heróis convencionais para obter um grande efeito satírico. A formação de Gerber era em publicidade e propaganda, e foi estagiário na Marvel como escritor em fases curtas de *Demolidor*, *Homem de Ferro* e *Namor*, bem como em várias revistas de monstros. Seu primeiro título próprio foi *Homem-Coisa*, uma compreensiva criatura do pântano que antecedeu o similar *Monstro do Pântano* da DC por dezoito meses. Ele escreveu o gibi solo do personagem que durou 22 números, entre janeiro de 1974 e outubro de 1975. Gerber criou Howard, o Pato, como um personagem coadjuvante em uma história do Homem-Coisa em *Adventure into Fear* número 19 (dezembro de 1973), mas o personagem de paródia se popularizou e ganhou uma tira secundária em *Giant-Size Man-Thing* antes de ganhar o próprio título, *Howard the Duck* número 1 (janeiro de 1976). Gerber escreveria 27 edições sobre Howard, um alienígena fugitivo de outro planeta que vivia na Terra. Entre os alvos satirizados estavam os políticos americanos da era pós-Watergate, com Howard representando o Partido All-Night [“Partido Noite Adentro”]* em uma paródia da eleição presidencial de 1976, o que rendeu um status cult à obra de Gerber.

*Assim como já aconteceu em eleições brasileiras, em que candidatos fictícios como o Macaco Tião ou o rinoceronte Cacareco receberam votos de protesto ou de zoação dos eleitores, o Partido All-Night inventado por Gerber também foi votado pelos americanos. (N. T.)

Ele então criou (com Mary Skrenes) *Omega the Unknown* (dez números, de 1976-7), que se parecia com um super-herói tradicional pelo olhar de um menino de 12 anos. Gerber foi demitido da Marvel em 1978 devido – de acordo com o editor Jim Shooter – aos atrasos nos prazos finais por parte do escritor. Gerber abriu um longo processo para ganhar o controle de *Howard the Duck* (foi ao tribunal em 1980) e trouxe atenção da mídia tradicional para a batalha pelos direitos autorais nas revistas em quadrinhos. Gerber fez alguns trabalhos para a DC, depois se juntou a Jack Kirby em 1982 para criar *Destroyer Duck* (publicado pela editora independente Eclipse), um título de paródia lançado com o objetivo de angariar fundos para os desafios jurídicos permanentes.

O movimento dos gibis underground do fim dos anos 1960 viu o surgimento dos títulos "creator-owned", mas as disputas entre escritores, desenhistas e editores pela posse dos personagens aconteceram desde o início, quando Siegel e Shuster venderam o Super-Homem para a DC por apenas 130 dólares. Em 1973, Siegel e Shuster fizeram uma nova tentativa de recuperar a posse sobre o Super-Homem usando o Copyright Act [Lei dos Direitos Autorais] de 1909, que sugeria que os direitos autorais eram cedidos por um período de 28 anos e tinham que ser renovados. A causa foi perdida, mas em 1975 a imprensa soube que Siegel e Shuster estavam vivendo à beira da miséria. Envergonhados pela publicidade negativa, a Warner Communications (proprietária da DC Comics) deu a cada um pensões anuais vitalícias de 20 mil dólares e benefícios de saúde adicionais. A DC argumentou que, embora não houvesse obrigação legal, a empresa sentia uma "obrigação moral" para com os criadores do personagem mais significativo. O acordo também resultou no crédito para a dupla como criadores do Super-Homem em todas as mídias, inclusive o blockbuster imensamente bem-sucedido de 1978.

O sangue novo que entrou no mercado na década de 1970 não aceitou simplesmente as coisas como sempre foram. O desenhista Neal Adams tentou sindicalizar o mundo das revistas em quadrinhos e, em 1978, fundou a Comic Creators Guild ["Sindicato dos Autores de Quadrinhos"] para proteger seus direitos. Jack Kirby, a lenda da indústria, entrou em conflito com a Marvel para obter a posse de seus desenhos originais e acabou se demitindo da editora (novamente) em 1979. Essas discussões durariam muitos anos, mas os autores de quadrinhos dos anos 1980 aprenderam lições com Kirby e Gerber. Além de serem negociantes mais espertos em relação à manutenção do controle sobre suas criações, eles também deram à luz o campo da publicação independente (os verdadeiros herdeiros dos gibis underground) e fizeram com que as veteranas

editoras de quadrinhos realizassem uma reformulação de suas práticas comerciais. Uma declaração dos direitos do autor seria escrita em 1988 para ajudar os autores a evitar a exploração em contratos de trabalho sob encomenda, o que resultou em um mercado de quadrinhos mais favorável para eles.

No final da década de 1970, a DC Comics deveria ter vivido anos de crescimento. Esperava-se que *Superman – O Filme* (1978) desse um impulso às vendas de gibis de super-heróis que não era visto desde a década de 1950. A DC começou uma grande expansão e lançou mais 57 revistas em quadrinhos entre 1975 e 1979, revivendo e atualizando títulos antigos e adicionando novos. Esperava-se que o aumento do número de páginas editoriais (de 17 para 25) compensasse o preço mais alto (de 35 centavos para 50 centavos). No entanto, a tentativa da DC de explorar a oportunidade gerada pelo filme quase levou ao colapso da empresa.

A nova editora da DC, Jenette Kahn, estava por trás da expansão – que foi anunciada nos gibis com a chamada DC Explosion [“Explosão DC”]. Kahn prometeu que “nossas revistas deveriam ser mais fáceis de encontrar […] os gibis mais difíceis de encontrar terão distribuição melhor”. Ela chamou o projeto de “uma explosão de novas ideias, novos conceitos, novos personagens e novos formatos […]”. Uma série de “Dollar Comics” ofereceria oitenta páginas de histórias em títulos como *Superman Family* e *Os Melhores do Mundo*, tudo por um dólar. As novas revistas de super-heróis incluíam *Firestorm*, *Black Lightning, Shade the Changing Man* e *Steel. Os Novos Deuses* e *Senhor Milagre*, de Jack Kirby, fizeram parte da DC Explosion, bem como novos títulos de fantasia ao estilo espada e feitiçaria, como *Beowulf the Dragon Slayer* e *Stalker the Man With the Stolen Soul*.

No entanto, fatores externos serviram para gorar os planos ambiciosos da DC. Fortes tempestades de inverno no fim de 1977 e no início de 1978 atrapalharam gravemente a distribuição de revistas e jornais para as bancas e se mostraram mais prejudiciais para os novos super-heróis do que qualquer supervilão. Muitos dos gibis recém-lançados simplesmente não chegaram aos pontos de venda (a Marvel também sofreu com isso) e, portanto, não foram comprados pelos possíveis leitores, o que resultou em uma pilha de material encalhado devolvido. A combinação de tempo horrível, qualidade duvidosa de alguns dos novos títulos e a crise econômica geral (que afetou os custos diretos de papel e impressão) que atingiu os Estados Unidos no fim dos anos 1970 agourou a DC Explosion. A explosão planejada rapidamente virou a “DC

Implosion" ["Implosão DC"] (como os fãs chamaram o resultado), o que fez com que a Warner Bros., a corporação dona da DC, exigisse medidas drásticas e imediatas. Quando o prejuízo ficou evidente no verão americano de 1978, bem antes que quaisquer benefícios pudessem ser sentidos com o lançamento de *Superman – O Filme* (marcado para dezembro), 40% dos títulos da DC foram cancelados e muitos funcionários, abruptamente demitidos. A linha inteira de revistas em quadrinhos da DC foi cortada para apenas 26 títulos regulares, e a venerável *Detective Comics* quase foi uma baixa, com o número 480 marcado para ser o último, até que uma discordância interna salvou o gibi. Em vez disso, *Batman Family*, que vendia mais, se fundiu com a *Detective Comics*, o que deu vida nova ao novo título combinado. Após o cancelamento de 65 títulos, a DC terminou 1978 com oito gibis a menos do que antes da "explosão". Ainda por cima, uma série de títulos planejados – entre eles *The Vixen*, que teria a primeira heroína negra da DC a estrelar uma série própria – não conseguiu ver a luz do dia. Muitas tramas e personagens desses trabalhos não publicados surgiriam em gibis posteriores da DC, incluindo a Vixen (em *Action Comics* número 521, de julho de 1981 – ela depois se juntou à Liga da Justiça da América). Apesar do papel na expansão e contração rápida da DC Comics no fim da década de 1970, Kahn – juntamente com o subeditor Paul Levitz – se tornaria uma figura-chave na evolução da empresa nos 25 anos que se seguiram.

Um novo conceito em revistas em quadrinhos de super-heróis saiu do desastre: a série limitada que durava um número específico de edições. Em 1979, a DC lançou *The World of Krypton*, escrito por Paul Kupperberg com arte de Howard Chaykin e Murphy Anderson. O título foi propositalmente planejado como uma série limitada de três números, publicados entre julho e setembro de 1979, e contou (mais uma vez) os últimos dias de vida no planeta natal do Super-Homem.

Mais importante para o futuro dos super-heróis foi o novo modelo de negócios que *The World of Krypton* representou: a "série limitada" foi uma ideia que Jack Kirby apoiava havia tempo. Com a chegada dos anos 1980, haveria uma mudança marcante na distribuição das revistas em quadrinhos, das bancas (mercado de massa) para um campo crescente de lojas especializadas em quadrinhos (um mercado de nicho dedicado). A combinação de séries limitadas e o novo modelo de distribuição daria aos editores mais flexibilidade nos textos que podiam publicar e geraria duas mudanças dramáticas para o mundo dos super-heróis: a graphic novel e o crescimento de editoras independentes menores que atenderiam a um público de fãs mais dedicados.



CAPÍTULO 10

SUPER-HERÓIS DESCONSTRUÍDOS

No início dos anos 1980, uma nova geração de escritores e desenhistas de quadrinhos sentiu que suas obras poderiam aspirar a ser mais do que mero entretenimento e que até pudessem beirar a literatura gráfica. Eles trabalharam para cumprir a previsão do romancista John Updike, feita em 1960, de que talvez houvesse no futuro "um artista duplamente talentoso" que pudesse criar "uma obra-prima de tira de quadrinhos". Os principais entre eles eram Frank Miller e Alan Moore – ambos na DC Comics, agora o azarão em comparação com os super-heróis triunfantes de telenovela da Marvel.

Miller e Moore seriam os principais beneficiados da luta por direitos autorais dos anos 1970 e colheriam as recompensas de batalhas travadas por outros. Surgiu uma série de editoras independentes e elas ficaram conhecidas por interesses editoriais mais amplos e pelo foco na publicação de gibis "creator-owned". Entre as primeiras estava a Eclipse, em atividade de 1977 até 1993, que publicou uma das pioneiras *graphic novels* – *Saber: Slow Fade of an Endangered Species* –, direcionada às lojas especializadas em quadrinhos que tinham acabado de surgir. Will Eisner foi o pioneiro do formato graphic novel com *Um contrato com Deus* (1978), enquanto *Captain Victory and the Galactic Rangers* (Pacific Comics, 1981), de Jack Kirby, foi um dos primeiros títulos publicados para venda no mercado direto das lojas especializadas em

quadrinhos. A Eclipse foi uma defensora dos direitos autorais antes que isso se tornasse uma prática padrão na Marvel e DC. Aos poucos, as independentes tiveram um efeito sobre as duas grandes. Ambas lançariam selos para publicar material “adulto”, a Marvel através da Epic, e a DC pela Vertigo. Elas também enxergaram as editoras independentes como viveiros criativos onde novos autores eram descobertos e depois selecionados pelo mercado convencional. *Maus* (1986), de Art Spiegleman, tinha mostrado que as *graphic novels* podiam ser um formato literário legítimo, mas era conscientemente pessoal e politicamente importante. Será que o mesmo poderia ser alcançado pelos super-heróis?

Miller começou a trabalhar para a Marvel no fim dos anos 1970 em revistas que não eram de super-heróis, mas em 1979 ele estava desenhando *Peter Parker, The Spectacular Spider-Man* números 27-8 (fevereiro/março de 1979), com o Demolidor como astro convidado. Miller se impressionou com o super-herói cego e pediu para trabalhar no título regular do personagem, então em decadência. Ele estreou em *Demolidor* número 158 (maio de 1979), que encerrou uma história em andamento. Miller levou o estilo dos filmes noir para o mundo de crimes urbanos do Demolidor e tornou a Nova York da Marvel um ambiente mais realista do que geralmente era visto em *Homem-Aranha*, mais voltado para a fantasia. A queda de vendas de Demolidor continuou inabalável. Recém-instalado como editor na Marvel, Dennis O’Neil colocou Frank Miller para escrever bem como desenhar a partir do número 168 (janeiro de 1991). Miller apresentou a ninja mercenária Elektra e desenvolveu as artes marciais do Demolidor. Ele também revisou o passado do Demolidor e apresentou aliados e inimigos até então desconhecidos, que tiveram um papel importante em sua juventude. Temas mais sombrios permeavam o Demolidor de Frank Miller, com desdobramentos imprevisíveis de trama (tais como a morte aparente da Elektra, executada pelo assassino Mercenário, em *Demolidor* número 181, de abril de 1982), o que subitamente tornou o Universo Marvel um lugar mais perigoso. Quando Miller terminou sua fase no número 191 (fevereiro de 1983), ele tinha virado o jogo, e “O Homem Sem Medo” se tornou um dos personagens mais populares da Marvel.

Em 1982, Miller desenhou a minissérie do Wolverine escrita por Chris Claremont (que levou Logan ao Japão e foi a base para o filme *Wolverine – Imortal*, de 2013) antes de lançar uma série “creator-owned” pela DC. *Ronin* (julho de 1983 a agosto de 1984, depois virou uma graphic novel, o formato para que foi planejado) foi uma minissérie de seis números (foi de 1983 a 1984), e o

escritor-desenhista trouxe influências japonesas e europeias para sua obra. Ambientado na Nova York de um futuro próximo, *Ronin* conta a história de um samurai sem mestre (um "ronin") assassinado durante uma batalha contra o demônio Agat, em que as almas dos dois ficam presas dentro de sua espada samurai. Libertado oito séculos depois em uma terra desolada chamada Nova York, o ronin habita o corpo de Billy Challas, um deficiente físico, e continua a lutar com Agat (havia muito de *Thor*, da Marvel, em *Ronin*). Misturando antigas lendas japonesas com biotecnologia do futuro próximo, Ronin era um super-herói avançado.

Em 1980, Miller trabalhou numa edição especial de Natal do Batman para a DC chamada "Procura-se: Papai Noel, vivo ou morto" (na *DC Special Series* número 21, primavera de 1980), mas todas as outras propostas para relançar o personagem (uma delas envolvia reuni-lo com o Super-Homem e a Mulher-Maravilha em um gibi chamado *Metropolis*) não conseguiram interessar à editora. Foi apenas após o sucesso de *Ronin* que Miller teve o cacife para garantir a chance de encarar o Batman – e o resultado seria o pioneiro *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (1986).

A minissérie em quatro números (fevereiro a junho de 1986) foi lançada no novo formato de luxo da DC, uma revista em quadrinhos de lombada quadrada e impressa em papel mais grosso, planejado para ser um item mais durável. A história acompanha um Batman aposentado, aos 55 anos, que se recolheu do combate ao crime após a morte do segundo Robin, Jason Todd. Após salvar uma menina de 13 anos de uma gangue, o Batman volta à ativa com uma nova Robin ao lado – Carrie Kelley, a adolescente que ele resgatou. A volta do Batman desperta o Coringa, mas o recém-revigorado Batman logo derrota o vilão. Apesar do envolvimento do Super-Homem em impedir que uma ogiva nuclear russa atinja os Estados Unidos, o país logo vira uma terra de ninguém, pós-apocalíptica e sem lei, quando um pulso eletromagnético acaba com toda a energia. O Batman e seu exército de justiceiros garantem que Gotham seja o lugar mais seguro nos Estados Unidos, e o que resta do governo americano, envergonhado, envia o Super-Homem para eliminar o Homem-Morcego. O confronto (em que o Super-Homem é enfraquecido por uma flecha com ponta de kriptonita disparada pelo Arqueiro Verde) resulta na aparente morte do Batman. No entanto, um desfecho revela que ele ainda está vivo e planejando continuar a guerra contra o crime. A minissérie pode ter mostrado uma abordagem singular sobre o Batman e um Super-Homem reacionário que é pouco mais do que um joguete do governo americano (algo que o Batman sente grande prazer em

observar), mas *O Cavaleiro das Trevas* foi uma forma pioneira de apresentar os gibis de super-heróis para um público mais velho e erudito, bem como trazer o sucesso comercial e respeito da crítica para os quadrinhos. O título vendeu bem (melhor ainda no formato de graphic novel encadernada, após a badalação na mídia tradicional) e tornou-se uma influência incrível no futuro formato das revistas em quadrinhos. Ele também afetou os tipos de histórias que podiam ser contadas usando os super-heróis originais com quase cinquenta anos, o Super-Homem e o Batman – em especial a representação dos dois no cinema, de 1989 até o século XXI. Miller renovaria a história da origem do Homem-Morcego nos números 404-7 de *Batman* (fevereiro a maio de 1987), colecionados como a graphic novel *Batman – Ano Um*, que recontava o surgimento do personagem dentro da própria continuidade.

Da mesma maneira, a desconstrução e a reinvenção do gênero dos super-heróis feitas simultaneamente por Alan Moore teriam um efeito sísmico equivalente. Moore ganhou experiência nos gibis underground britânicos dos anos 1970, antes de passar a trabalhar em títulos ingleses como a *2000 AD* (lar do anti-herói Juiz Dredd) e *Warrior* (26 números, de março de 1982 a janeiro de 1985, em que *V de Vingança* e *Marvelman** de Moore estrearam), bem como na Marvel UK** em *Capitão Bretanha*,*** o equivalente britânico do Capitão América. Dedicado a defender as leis antigas da Grã-Bretanha, esse Capitão originalmente recebeu os poderes através do feiticeiro arturiano Merlin. Embora tivesse sido criado por Chris Claremont, o escritor de *X-Men*, o Capitão Bretanha ganhou uma reformulação completamente britânica e idiossincrática por parte de Alan Moore.

*Depois passou a ser chamado de Miracleman. (N. T.)

**Selo britânico da Marvel que começou republicando material americano no mercado inglês até que passou a lançar gibis próprios, feitos por talentos locais como Alan Moore, John Wagner, Dave Gibbons, Steve Dillon e Grant Morrison. (N. T.)

***A Pandora Books lançou o gibi do personagem no Brasil como *Capitão*

Bretanha. Dentro das aventuras publicadas por outras editoras, fora de seu gibi regular, ele é chamado de Capitão Britânia. (N. T.)

Moore ficou cada vez mais preocupado a respeito dos direitos autorais enquanto trabalhava para várias empresas americanas, dando seu toque inconfundível aos personagens. Apesar das preocupações, ele aceitou um convite do editor da DC Comics, Len Wein, para revitalizar *Monstro do Pântan*o, cujas vendas iam mal em 1983. Moore, trabalhando com os desenhistas Stephen R. Bissette, Rick Veitch e John Totleben, quebrou e remontou o personagem para abordar uma série de questões ecológicas e sociais dentro de um contexto de horror e fantasia neogóticos. Como parte de seu projeto de revisar o conceito de super-herói, Moore começou a ressuscitar, dentro das páginas de *Monstro do Pântano*, alguns personagens da DC havia muito tempo esquecidos, incluindo o Espectro, o Desafiador e o Vingador Fantasma. O escritor trabalhou em *Monstro do Pântano* por três anos, do número 20 ao 64 (de janeiro de 1984 a setembro de 1987), exceto os números 59 e 62. O sucesso de Moore abriu as portas para a "Invasão Britânica" dos quadrinhos americanos (assim chamado por causa da "Invasão Britânica" de música pop nos anos 1960, que levou os Beatles e os Rolling Stones para os Estados Unidos).

Entre os escritores britânicos que fariam carreira nos gibis americanos de super-heróis nos anos 1980 e 1990 estavam Neil Gaiman (*Sandman*), Grant Morrison (*Homem-Animal*, *Doom Patrol*, *Os Invisíveis*, *Os Novos X-Men*), Mark Millar (*Ultimate X-Men*, *Os Supremos*, *Super-Homem – Entre a Foice e o Martelo*, uma versão russa da origem do Homem de Aço) e Jamie Delano (*Constantine: Hellblazer*). Também houve o norte-irlandês Garth Ennis (*Constantine: Hellblazer*, *Preacher*) e Warren Ellis (*Transmetropolitan*, *Stormwatch*, *The Authority*). A maioria aprendeu o ofício na *2000 AD* do Reino Unido, antes de ser recrutada pela DC Comics. Os desenhistas incluíram Dave McKean, Brian Bolland, Dave Gibbons, Steve Dillon e Brendan McCarthy, entre outros.

Inevitavelmente, ao trabalhar na DC era apenas uma questão de tempo até que Moore ganhasse a chance de trabalhar em uma história do Super-Homem. O resultado foi "Para o Homem que Tem Tudo" (*Superman Annual* número 11, de 1985), com arte de Dave Gibbons e encomendada pelo editor veterano da DC Julius Schwartz (ele se aposentou em 1986, aos 71 anos, um dos últimos elos com a época de Siegel e Shuster, e morreu em 2004, aos 88 anos). Foi uma

história pitoresca, que mostrava a Mulher-Maravilha, Batman e Robin visitando o Super-Homem na Fortaleza da Solidão no aniversário dele e descobrindo o Homem de Aço possuído por um alienígena parecido com uma planta, que o induz a alucinar com um mundo de sonhos, baseado em seus "desejos mais profundos". Isso foi uma desculpa da parte de Moore para fazer uma abordagem mais sombria sobre as origens e a vida do Super-Homem. "Para o Homem que Tem Tudo" foi seguida por outra história revisionista: "O que Aconteceu com o Homem de Aço?" (em *Super-Homem* número 423 e *Action Comics* número 583, ambas publicadas em setembro de 1986), desenhada pelo artista veterano do Super-Homem, Curt Swan. Outro "conto imaginário" paralelo, Moore escreveu a história do Super-Homem da Era de Prata e explorou o personagem com o objetivo de lhe dar uma conclusão satisfatória que torna pública sua identidade secreta como Clark Kent. "O que Aconteceu com o Homem de Aço?" essencialmente amarra a história do personagem de maneira conclusiva desde 1938.

Moore mostrou uma tendência para repensar e reviver os super-heróis tradicionais em novas formas, fossem figuras remanescentes de outra época como o Super-Homem ou alguns dos personagens mais obscuros da DC que ele colocou em *Monstro do Pântano*. Nessa linha, ele acompanhou Frank Miller em mais uma reinvenção do Homem-Morcego em *Batman – A piada mortal* (1986), em que o Coringa foge do Hospício Arkham, entra em um surto de assassinatos e acaba sendo detido pelo Batman. Embora a revista tenha oferecido um vislumbre na psicologia de ambos os personagens, ainda assim não executou o verdadeiro projeto de Moore no que tangia a reinventar super-heróis.

Moore remoía na mente uma ideia para explorar o conceito do super-herói como um personagem do mundo real, uma tentativa de mostrar as consequências para o planeta se super-heróis realmente tivessem existido desde os anos 1940. O resultado foi *Watchmen* (doze números em 1986, graphic novel em 1987), no qual Moore inicialmente planejou recauchutar um punhado de super-heróis havia muito tempo esquecidos, publicados pela Charlton Comics, que fora comprada pela DC em 1985. O plano original era construir um mistério acerca da morte do Escudo, o super-herói patriótico da Segunda Guerra, e mostrar outros integrantes dos Mighty Crusaders (criados por Jerry Siegel em 1965, que incluíam personagens como The Fly, The Jaguar, The Comet e Flygirl). A DC estragou o plano de Moore, pois Dick Giordano, no comando do projeto, quis que ele criasse um conjunto totalmente novo de personagens, preocupado com o que Moore pudesse fazer com os preexistentes.

Moore criou um novo grupo de super-heróis que pareceriam conhecidos ao fazer uma alusão a arquétipos bem estabelecidos, ainda que fossem invenções novas. Ele subverteu e desconstruiu os super-heróis na tentativa de analisar suas bases míticas e examinar os efeitos culturais. Dave Gibbons desenhou a série, embora tenha se envolvido profundamente na criação dos personagens e da história com Moore. Ao criar o passado deles, Moore escrevia roteiros com um detalhamento insano para Gibbons. Edições que avançavam a trama se alternavam com outras que exploravam a história dos personagens principais. Ambientado em uma década de 1980 alternativa, *Watchmen* mostra um mundo à beira de uma guerra nuclear. O ponto de divergência da história naquele mundo foi 1938, o ano do primeiro gibi do Super-Homem. Embora os personagens sejam identificados como super-heróis, na verdade, eles são combatentes do crime fantasiados ao estilo do Batman, com a única exceção sendo o Doutor Manhattan, cujos superpoderes ameaçam desequilibrar a balança de poder entre os Estados Unidos e a Rússia. A impopularidade dos super-heróis faz com que sejam banidos por lei em 1977 (uma ideia copiada pela Marvel na minissérie pós-11 de Setembro *Guerra Civil*, de 2006-7), mas, enquanto a maioria se aposenta, algumas figuras solitárias continuam fantasiadas e lutando contra os malfeitores. A história começa com o assassinato de Edward Blake, previamente conhecido como o Comediante, um justiceiro militar de direita. A morte é investigada pelo Rorschach, que continuou a manter a identidade secreta, e leva à reforma dos Homens-Minuto, o grupo de super-heróis dos anos 1940 composto pelo Coruja, Doutor Manhattan, Espectral, a mãe dela (a dona anterior do título), e Ozymandias. Rorschach acredita que alguém está eliminando os heróis fantasiados restantes, mas um problema maior surge em um ataque bizarro a Nova York.

Ao criar *Watchmen*, Moore notou que a intenção proposital era “explorar áreas em que os gibis triunfam, em que nenhum outro meio é capaz de operar” e projetou as revistas para serem lidas repetidas vezes, tentando torná-las diferentes de filmes (geralmente dizem que as revistas em quadrinhos são *storyboards** de cinema, em vez de uma forma de arte por si só). Gibbons esboçou as páginas com uma espécie de autoridade, adotando uma grade inflexível de nove painéis, de maneira a criar impacto quando fugisse da norma. Para o desenhista, *Watchmen* era um “gibi a respeito de gibis”, no qual ele e Moore planejaram explorar as possíveis implicações para uma sociedade se super-heróis realmente tivessem existido, ao mesmo tempo que se inspiravam na história elaborada dos personagens de quadrinhos como fonte. Juntamente com

as páginas de quadrinhos, Moore incluiu uma variedade de material em prosa em cada edição (exceto no número 12), com cartas, relatórios e artigos de jornais que abordavam vários aspectos do mundo.

*Sequência de esboços para indicar os planos, cortes e posicionamentos de câmera em um filme, que lembra uma história em quadrinhos. (N. T.)

Além de explorar “a ideia da revelação de um super-homem dentro da sociedade”, Moore e Gibbons olharam para a maneira como nós reagimos aos heróis, bem como o efeito que a sociedade teria sobre elas. O Rorschach é um anti-herói, enquanto o Ozymandias não só lucra com a moda dos super-heróis (ele vende bonequinhos de si mesmo) como também considera os superpoderosos as únicas pessoas capazes de governar a sociedade (o que o torna o “vilão”). O título se inspira na citação do satirista romano Juvenal – “Quem vigia os vigilantes?” – para sugerir que ninguém consegue policiar pessoas assim. Era uma ideia que outros autores elaborariam – particularmente em *Esquadrão Supremo* (1985), de Mark Gruenwald, e em *The Authority* (1999), de Warren Ellis e Bryan Hitch.

Ao desmontar e remontar o super-herói, Moore quis saber o que o motivava. Ele analisou o papel do herói na sociedade, fosse ele superpoderoso ou não, e a desmontagem foi igualmente aplicável aos políticos (Moore alegou que ele escreveu em reação aos regimes aristocráticos de Thatcher e Reagan), bem como à obsessão moderna com a celebridade imerecida. Embora seja declaradamente uma história da Guerra Fria, *Watchmen* permanece relevante, com pouco desenvolvimento sério dos super-heróis comparável desde então. Os super-heróis niilistas de Moore se tornariam o modelo para uma nova abordagem realista dos personagens dos gibis que dominariam os anos 1990, do Justiceiro, que era vilão do Homem-Aranha e ganharia a própria série armada até os dentes, a uma versão simplificada do Arqueiro Verde como um justiceiro urbano, e uma encorpada dos X-Men – especialmente do Wolverine – nos últimos anos do reinado de Claremont. Frank Miller comentou sobre o trabalho dele e de Moore: “Em relação aos super-heróis, Alan Moore fez a autópsia e eu providenciei a banda de música do funeral.” Grande parte do desenvolvimento subsequente dos super-heróis aconteceu para o desalento de Moore, que depois lamentou que “o

desconstrucionismo pós-moderno e realista dos quadrinhos de super-heróis, de que *Watchmen* é um exemplo…, se tornou um gênero".

Tanto *Watchmen* quanto *O Cavaleiro das Trevas* colocaram os gibis na esfera da literatura, com *Watchmen* sendo citado na pesquisa de 2005 da revista *Time* sobre "os cem melhores romances". As vendas de *Watchmen* colocaram a DC Comics à frente da Marvel por um breve período. O novo formato graphic novel que ambos os títulos popularizaram provou ser uma maneira bem-sucedida de reempacotar gibis e rapidamente se tornou o padrão, com a maior parte das séries de quadrinhos figurando em coleções de números recentes (a Marvel e a DC também adotariam o formato para reimpressões baratas dos títulos das Eras de Bronze e de Prata, disponibilizando-os novamente para colecionadores modernos em edições chamadas "Essential", "Archive", "Omnibus" e "Masterworks" ["Obras essenciais", "Arquivos", "Obra completa", "Obras-primas"]). As livrarias começaram a dedicar prateleiras às *graphic novels*, competindo com as lojas especializadas em quadrinhos como um ponto de venda para os principais títulos.

A indústria das revistas em quadrinhos estava mudando dramaticamente, com evoluções tais como as lojas especializadas e novas editoras independentes que eram as beneficiárias tanto quanto as forças motrizes por trás de obras como *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*. Os autores de super-heróis – fossem escritores ou desenhistas – estavam sendo mais amplamente reconhecidos (prenunciando uma constelação de astros com autores "famosos"), e a ideia dos direitos autorais rapidamente se tornava uma parte conquistada do mercado. Aqueles que criavam novos super-heróis aprenderam com Siegel e Shuster e mantiveram controle sobre os personagens, ou entravam em acordos cuidadosamente redigidos com a DC, Marvel e as demais.

Além das estreias de *Watchmen* e *O Cavaleiro das Trevas*, em 1986 também ocorreu o surgimento da Dark Horse Comics, uma das poucas editoras de revistas em quadrinhos a desafiar seriamente as duas grandes. Mike Richardson, dono de uma loja de gibis, fundou a Dark Horse como veículo para autores cujo trabalho não se encaixava no mercado tradicional. No entanto, a empresa rapidamente entrou no ramo do licenciamento de televisão e cinema e passou a publicar séries de quadrinhos ligadas a seriados de TV e de cinema como *Buffy, a Caça-Vampiros*, *Aliens* e *Star Wars* (e acabou produzindo os próprios filmes). A editora publicou vários títulos "creator-owned" importantes, tais como *Sin City – A Cidade do Pecado* e *300*, de Frank Miller, e o inusitado *Hellboy*, de Mike Mignola (todos se tornariam filmes depois).

Na metade da década de 1990, a Dark Horse explorou a natureza dos super-heróis em *Comic's Greatest World* (1993-6), que ocorria em um ambiente urbano onde os "meta-humanos" foram criados graças a experiências científicas hereges nos anos 1930. Isso deu origem a super-heróis como a Ghost (uma repórter que volta dos mortos para solucionar o próprio assassinato e outros crimes), Barb Wire (uma dona de bar e caçadora de recompensas, interpretada por Pamela Anderson em *Bela e Perigosa*, filme de 1996) e o X (um anti-herói justiceiro e sombrio). Talvez o "super-herói" mais fora do comum fosse Concreto (1986), de Paul Chadwick, em que o corpo de um homem normal é transplantado em um enorme corpo de pedra por alienígenas – a história acompanha a tentativa dele de viver uma vida o mais normal possível, dadas as circunstâncias (uma variação modernista do Coisa ou do Hulk, da Marvel).

Embora a Dark Horse fosse a maior, mais bem-sucedida e longeva das novas editoras independentes, houve um punhado de outros empreendimentos isolados ou selos importantes dentro de editoras maiores. Jim Shooter, o editor-chefe da Marvel, saiu em 1987 (substituído por Tom DeFalco) e abriu a Valiant Comics em 1989 para reviver velhos personagens da Gold Key, como o Magnus (criado em 1963 por Russ Manning) e Solar, o Homem-Átomo (1962), antes de apresentar personagens originais como o Shadowman (um músico com poderes vodus), a Fundação Harbinger (um grupo de super-heróis adolescentes) e o X-O Manowar (um visigodo que luta contra alienígenas usando uma armadura senciente). A seguir, Shooter estabeleceu o próprio Universo Valiant fechado.

Outras editoras independentes de destaque que surgiram durante a década incluíram a Malibu Comics (1986-97), que reviveu personagens da Centaur, editora da Era de Ouro, incluindo o Homem-Incrível,* o Mighty Man e The Protectors, bem como vários títulos licenciados (*Star Trek*, *Tarzan*, *Planeta dos Macacos*) e alguns personagens "creator-owned". A empresa foi comprada pela Marvel em 1994, mas pouco foi feito com os personagens da Malibu desde então. A Malibu ajudou a Image Comics (a partir de 1992) a se estabelecer pelo acesso à sua rede de distribuição. A Image foi fundada por um grupo de oito autores insatisfeitos que se demitiram da Marvel diante de uma disputa legal sobre direitos autorais e posse dos personagens. Todd McFarlane (*Homem-Aranha*), Jim Lee (*X-Men*), Rob Liefeld (*X-Force*), Marc Silvestri (*Wolverine*), Erik Larsen (*The Amazing Spider-Man*), Jim Valentino (*Guardiões da Galáxia*) e Whilce Portacio (*Uncanny X-Men*) formaram a Image como uma jogada para promover a causa da publicação de gibis "creator-owned". Isso foi chamado de "X-odus", pois muitos trabalharam nos títulos da linha dos X-Men, da Marvel.

*Também chamado de Amam, o Homem-Miraculoso (N. T.)

Os sócios da Image teriam carta branca no tocante ao próprio trabalho, e eles juraram não interferir na obra dos outros. Cada um dos sócios majoritários abriu o próprio estúdio (inspirado nos estúdios da Era de Ouro) e publicou os próprios trabalhos pela Image. Os primeiros sucessos foram o Spawn, de McFarlane (um anti-herói faustiano renascido do inferno, que gerou um filme horroroso em 1997) e os WildC.A.T.s. de Lee (uma equipe de super-heróis). Vender milhões de exemplares dos próprios gibis significava que os autores estavam se beneficiando, e não a corporação. Uma crítica à Image foi que, por ser gerida predominantemente por desenhistas, os gibis davam mais ênfase ao conteúdo visual do que à narrativa. Na metade dos anos 1990, houve tensões na sociedade, e vários desenhistas publicaram trabalhos fora da Image. McFarlane fez sucesso ainda maior em merchandising, enquanto Jim Lee se tornou coeditor da DC em 2010 (substituindo Paul Levitz). Até mesmo na primeira década do século XXI, a Image ainda continua produzindo novos sucessos, tais como *Os mortos-vivos*, de Robert Kirkman (que também deu origem ao consagrado seriado de TV, *The Walking Dead*). A empresa lutou pelo terceiro posto atrás da DC e da Marvel com a Dark Horse e outra editora independente recém-chegada, a IDW Publishing. A IDW foi fundada em 1999 e rapidamente se estabeleceu no campo de revistas em quadrinhos licenciadas (*Star Trek*, *Doctor Who* e *G.I. Joe*). O primeiro sucesso original foi *30 dias de noite* (2002, também um filme homônimo), embora a editora tenha produzido muito pouco em relação a super-heróis originais.

O mercado dos quadrinhos explodiu a partir da metade dos anos 1980. O interesse no passado dos super-heróis significou que gibis velhos com pouca oferta se tornaram itens de colecionador. Aqueles entretenimentos descartáveis e vergonhosos da década de 1940 subitamente valiam milhares, se não centenas de milhares de dólares, e como muitos tinham sido jogados no lixo ou reciclados durante as campanhas de doação de papel durante a guerra, não havia muita oferta desses gibis. Interesse nostálgico à parte, números antigos com super-heróis principais como o Super-Homem ou o Batman, ou números que apresentavam eventos especialmente importantes (tais como a estreia de

Wolverine em *O Incrível Hulk* número 181), chegavam a preços assombrosos nos leilões.

Enquanto a popularidade dos gibis no mercado convencional – e especialmente a popularidade dos títulos de super-heróis – atingiu novos patamares (o lançamento de uma nova versão de *X-Men*, da Marvel, em 1991 vendeu 8 milhões de cópias, um recorde de vendas de todos os tempos), a enxurrada de revistas em quadrinhos serviu para minar o campo de colecionismo. Capas diferentes, títulos com tiragem limitada, edições exclusivas, cards colecionáveis e outras inovações foram projetadas para esse mercado de colecionadores, mas geralmente foram produzidos em quantidade tão grande que o valor caiu em vez de aumentar. A bolha especulativa dos gibis estourou em 1993, embora apenas os títulos da Era de Ouro (e alguns selecionados da Era de Prata) seriam capazes de algum dia se igualarem ao preço de um exemplar de *Action Comics* número 1, que ultrapassou 1,5 milhão de dólares em 2011. *Detective Comics* número 27 – com a primeira aparição do Batman – foi vendido por pouco mais de 1 milhão de dólares em 2010. Embora um punhado de gibis da DC dos anos 1930 e 1940 (e alguns títulos da Marvel da inovadora década de 1960) ficasse cada vez mais valioso, pouquíssimos daqueles publicados durante os anos 1990 mantiveram seu valor.

Com um mercado supersaturado deixando os pontos de venda financeiramente em risco, cerca de um terço das lojas especializadas em revistas em quadrinhos fechou em meados dos anos 1990. Várias editoras independentes novas tiveram problemas: a Valiant foi comprada pela empresa de videogames Acclaim, enquanto a Image regularmente não cumpria os prazos de lançamentos. Até mesmo as duas gigantes da publicação de gibis passaram por maus bocados. A Marvel, que surfou cheia de entusiasmo a onda da popularidade recém-descoberta dos quadrinhos, publicava quase cem títulos individuais no auge da bolha e desmoronou em falência (em parte por causa de disputas corporativas internas e de uma tentativa de entrar no mercado de distribuição) em 1996. No entanto, a empresa foi reorganizada com sucesso, voltou a dominar a DC no mercado e se colocou, durante o processo, na posição ideal para a explosão dos filmes de super-heróis do novo milênio.

Durante toda essa inovação dos anos 1980, os super-heróis tradicionais – o Super-Homem, o Batman, a Mulher-Maravilha, e todos os equivalentes da década de 1960, o Homem-Aranha, os X-Men e o Homem de Ferro – avançavam firmes e fortes. Em 1985, a DC Comics havia construído uma rica

continuidade de cinquenta anos que era complicada e enrolada. Os gibis estavam cheios de problemas de continuidade, e muitos personagens tinham múltiplos passados e origens, muitas vezes inconsistentes, que foram trabalhados, retocados, repensados e reconceituados por vários autores, escritores, editores e desenhistas. Com um fandom agora bem estabelecido e com voz ativa que colecionava gibis e mandava opiniões para os editores, ficou evidente que havia um público recém-preocupado com coisas do gênero.

As tentativas de driblar alguns desses problemas resultou no Multiverso DC, que permitiu a existência de variações da Terra dentro do Universo DC, de maneira que versões conflitantes dos personagens pudessem viver independentemente umas das outras (e se encontrar em histórias crossover). O retorno de personagens da Era de Ouro em versões da Era de Prata foi a causa inicial do problema, incluindo as retomadas do Flash, Lanterna Verde, Átomo e Gavião Negro. Um universo paralelo em *Mulher-Maravilha* número 59 (maio de 1953) permitiu que a heroína encontrasse a gêmea de outro universo. O mesmo truque ocorreu novamente em *Mulher-Maravilha* número 89 (abril de 1957), em que uma versão alternativa da Terra era dominada pelo crime, e em *Liga da Justiça* número 2 (janeiro de 1961), com mais uma Terra diferente ("Terra Mágica"), em que a magia era usada em vez de a ciência ser explorada. Foi em *Flash* número 123 (setembro de 1961) e na história "Flash de Dois Mundos" (ver Capítulo 6) que o conceito do Multiverso DC foi devidamente estabelecido. Em *Liga da Justiça* número 22 (setembro de 1963, "Crise na Terra-Dois"), o vilão Violinista (um hipnotizador que usa música para distorcer a mente dos homens) raciocina que, se há uma Terra-1 e uma Terra-2, também deve haver uma Terra-3. (O uso de palavras e numerais por parte da DC para designar as várias Terras foi notoriamente inconsistente, então numerais serão usados, exceto nos títulos das histórias que aparecem tal como publicados originalmente.)

Durante os anos 1960 e 1970, as designações básicas eram Terra-1 para os heróis da Era de Prata, Terra-2 para outros heróis da Era de Ouro, e Terra-3 (*Liga da Justiça* número 29, agosto de 1964), onde reinava o Sindicato do Crime da América – versões malignas dos heróis da Terra-1 –, incluindo o inimigo do Super-Homem, Lex Luthor. Surgiram outras Terras, incluindo a Terra-5, onde o Batman original inspira um Bruce Wayne, cujos pais não foram mortos, a assumir o Batmanto (*Detective Comics* número 500, março de 1981); Terra-12, onde vive o satírico Quinteto Inferior (*Showcase* número 62, de junho de 1966); Terra-14, um mundo de Jack Kirby (*First Issue Special* número 13, de abril de 1976); Terra-32, habitada por outro Lanterna Verde (*Lanterna Verde* número 32,

de outubro de 1964); e Terra-154, onde os filhos do Super-Homem e do Batman lutam para corresponder à herança de super-heróis (*World's Finest Comics* número 154, de dezembro de 1966). Houve muitas e muitas outras Terras…

A natureza vasta do Multiverso DC e a continuidade conflitante que criou formaram a base para um grande evento comemorativo que abrangeria quase todos os títulos da DC durante o aniversário de 50 anos da editora em 1985. O centro desse empreendimento épico foi uma série de doze números chamada *Crise nas Infinitas Terras*. Quase todos os super-heróis da DC apareceram durante essa batalha cósmica e existencial que permitiu que a DC "reinicializasse" seu universo de quadrinhos, passando uma esponja no passado para a existência de histórias completamente novas com os personagens mais antigos da empresa, sem a bagagem de cinquenta anos de continuidade. *Crise nas Infinitas Terras* abriu caminho para *Batman – O Cavaleiro das Trevas.*

A história apresentou o supervilão Antimonitor que, como se fosse algum editor demente da DC que enlouqueceu por causa das inconsistências na narrativa da empresa, decidiu eliminar os universos alternativos ao escapar do próprio universo feito de antimatéria. Os heróis dos cinco últimos universos remanescentes (Terra-1, Terra-2, Terra-4, Terra-S, que contava com personagens da Fawcett Publications como o Shazam e o Capitão Marvel, e Terra-X, realidade em que os nazistas venceram a Segunda Guerra Mundial) e um grupo de refugiados de outros universos já destruídos se juntam para derrotar o Antimonitor. No meio do caminho, vários super-heróis pré-Crise foram eliminados de maneira dramática, incluindo a Supermoça e o Flash de Barry Allen. O resultado foi um único Universo DC (combinando de maneira inteligente quaisquer partes dos universos anteriores que os editores da DC quisessem manter – tais como as duas versões do Flash, mas apenas um Super-Homem definitivo).

Os doze capítulos da série limitada *Crise nas Infinitas Terras* foram escritos por Marv Wolfman com arte de George Pérez, mas a história transbordou para abranger quarenta edições de vários gibis pré-*Crise* e mais 59 números de eventos conectados ao crossover. A intenção do editor Len Wein era zerar a continuidade dos personagens da DC, pois considerava-se que os passados complicados e a numeração alta dos títulos estavam evitando que uma nova geração de leitores ganhasse o hábito de ler revistas em quadrinhos de super-heróis. Embora a intenção tivesse sido impor um limite à continuidade confusa do Multiverso DC, a trama de *Crise* inspirou vários outros grandes eventos editoriais para a DC, incluindo *Zero Hora – Crise no Tempo* (1994, com o

objetivo de arrumar as linhas de tempo futuras, mas que na verdade criou mais problemas), *Crise de Identidade* (2004, escrita pelo escritor de romances best-sellers Brad Meltzer), *Crise Infinita* (2005-6, uma sequência de *Crise nas Infinitas Terras* escrita por Geoff Johns, que fazia um contraste entre os heróis mais antigos e otimistas com as versões modernas e angustiadas) e *Crise Final* (2008, uma contribuição de Grant Morrison que mostra a realidade sendo atacada por Darkseid, muitíssimo erroneamente batizada).

Como jogada de marketing, o conceito de *Crise* funcionou, reacendeu o interesse do público convencional nos gibis de super-heróis e atraiu leitores instigados pela natureza épica. Os fãs foram bem servidos com tramas profundas que se espalhavam por vários títulos, podendo participar muito ou pouco da comemoração do crossover, dependendo da vontade. A propaganda prometia que "o Universo DC jamais será o mesmo", e, ao contrário de "eventos" subsequentes mais motivados pelo departamento de marketing do que pelo editorial, essa promessa foi mantida. O Universo DC foi dividido em dois, com histórias categorizadas como tendo ocorrido pré-*Crise* ou pós-*Crise*.

O resultado da *Crise* foi que a DC relançou alguns de seus principais super-heróis. O Super-Homem foi o primeiro em 1986, com John Byrne (que tinha escrito frases elogiadas em *X-Men* e *Quarteto Fantástico* para a Marvel), que reapresentou o personagem na minissérie de seis edições *O Homem de Aço* (julho/setembro de 1986) antes de continuar na *Action Comics* e em *Super-Homem*, que recomeçou a numeração a partir do primeiro. Outros títulos foram cancelados ou reiniciados: *Flash* acabou no número 350, *Super-Homem* no 423 e *Mulher-Maravilha* no 329. O Batman foi reinventado na trama de *Batman – Ano Um*, escrita por Frank Miller e desenhada por David Mazzucchelli. A Mulher-Maravilha (eliminada do tempo durante a *Crise*) foi reapresentada em um novo título em fevereiro de 1987, escrito por Greg Potter e com arte do mestre da *Crise*, George Pérez.

Conforme os anos 1980 foram avançando para a década de 1990, pareceu que *Crise nas Infinitas Terras* tinha cumprido seus objetivos, mas, assim como aconteceu nos cinquenta anos anteriores, esse novo Universo DC também construiu uma continuidade novinha em folha igualmente enrolada em uma velocidade aparentemente maior, o que fez com que a editora retomasse a restauração em 2011 com "Os Novos 52" da DC Comics, que foi mal recebido.

Restaurar super-heróis foi a moda da vez no fim dos anos 1980 até a década de 1990, período considerado como Era Moderna das revistas em quadrinhos.

Guerras Secretas, série de doze edições da Marvel, terminou imediatamente antes do lançamento de *Crise nas Infinitas Terras* da DC, mas o evento editorial foi menos motivado por um aniversário do que pela possibilidade de um lançamento associado a uma linha de brinquedos (baseado na série em três números *Torneio de Campeões**). Após *Guerra nas Estrelas*, Kenner, que fabricava os bonequinhos de *Star Wars*, licenciou os super-heróis da DC para a Coleção Super Powers (1984-6), a Mattel mostrou interesse em fazer o mesmo com os heróis da Marvel, mas apenas se a editora produzisse um evento importante que a empresa pudesse associar a uma linha de brinquedos. A única cláusula que a Mattel fez para Jim Shooter, o editor-chefe da Marvel, foi que, aparentemente, "as crianças reagiam bem à palavra 'secreto'".**

*Publicado no Brasil em 1988 na revista *Heróis da TV*, da Editora Abril, curiosamente anos depois da edição brasileira de *Guerras Secretas*, a série inspirada por *Torneio de Campeões*. (N. T.)

**Os bonecos foram lançados no Brasil pela Gulliver, e o contrato com a Marvel obrigou a Editora Abril a lançar *Guerras Secretas* quase que simultaneamente aos Estados Unidos. Como a cronologia Marvel brasileira estava muito defasada em relação à publicação americana, isso resultou em uma adulteração grosseira dos quadrinhos, com personagens redesenhados para se parecerem com outros, e alguns, como a Vampira dos X-Men, foram simplesmente apagados. (N. T.)

O lançamento casado com brinquedos se transformou na desculpa estimulante para renovar o Universo Marvel, revisando não apenas o visual de muitos heróis (o Homem-Aranha ganhou um traje completamente negro – depois revelado como um simbionte alienígena –, ao mesmo tempo que a armadura do Homem de Ferro foi renovada) mas também revisitando os vilões (o visual do Doutor Destino ficou menos "medieval"). Em *Guerras Secretas*, uma entidade cósmica toda-poderosa chamada Beyonder fica fascinada pelos super-heróis da Terra. Ela sequestra um grupo de heróis e vilões para levá-los ao Mundo de

Batalha, uma arena em uma galáxia distante lotada de tecnologia e armamentos alienígenas. Lá, os heróis e vilões da Marvel têm que cair na porrada…

Era um conceito simples, muito menos complexo do que a trama subsequente de *Crise nas Infinitas Terras* da DC (e, no entanto, adequada para promover brinquedos). Entre os heróis capturados estavam os Vingadores, os integrantes masculinos do Quarteto Fantástico, o Hulk e um punhado dos X-Men. O Magneto estava originalmente no lado dos heróis, mas rapidamente ganhou status de "não aliado" após os Vingadores terem se voltado contra ele. Entre os oponentes estavam o Doutor Destino, o Dr. Octopus, o Lagarto, Ultron e a Encantor. Houve tantas reviravoltas de telenovela, com relacionamentos sendo firmados e encerrados, quanto cenas de ação de super-heróis. *Guerras Secretas* foi enfraquecida por retirar os personagens da Marvel de seus ambientes regulares e juntá-los em combate em um mundo alienígena. A maioria mal tinha vinte anos, de maneira que, embora os super-heróis da Marvel já tivessem estabelecido passados, eles não eram tão intrincados quanto os da DC. Continuações e histórias derivadas do conceito central vieram em seguida, incluindo *Guerras Secretas II* (1985-6), uma série de nove edições (mais vários títulos com ligação com o crossover) que mostrou a tentativa do Beyonder de conquistar a Terra (o que trouxe o inimigo para um ambiente reconhecível), e *Spider-Man and the Secret Wars* (2010), que recontou os eventos pelo ponto de vista do Homem-Aranha e incluiu vários elementos inéditos da trama central.

As mudanças provocadas durante *Guerras Secretas* se espalharam pelo Universo Marvel. Além do visual totalmente negro do Homem-Aranha, a nova armadura do Homem de Ferro apareceu em *Homem de Ferro* número 200 (novembro de 1985), enquanto o Capitão América foi rebatizado simplesmente como o Capitão (em um novo traje completamente negro) a partir de *Capitão América* número 337 (janeiro de 1988). No número 300 (março de 1991), os Vingadores ganharam uma nova formação, incluindo o Senhor Fantástico e a Garota Invisível* do Quarteto Fantástico; nesse ínterim, o uniforme do Wolverine foi revisado, o Trovejante substituiu o Thor, e os X-Men encararam um novo inimigo na forma do Arcanjo. Muitas dessas inovações seriam desfeitas sem a menor cerimônia no início dos anos 1990.

*Ela só passou a se chamar Mulher Invisível no Brasil, quando mudou de Invisible Girl para Invisible Woman nos Estados Unidos. (N. T.)

Todos esses eventos dramáticos, especialmente *Crise nas Infinitas Terras*, fizeram com que alguns autores de quadrinhos começassem a pensar no impensável: qual maneira melhor de sacudir o mundo dos super-heróis do que matando um dos maiores nomes? A DC Comics abraçaria o projeto, o que resultaria em “A morte do Super-Homem”.



CAPÍTULO 11

SUPER-HERÓIS RECONSTRUÍDOS

A morte do Super-Homem – um dos maiores eventos na história dos super-heróis – só aconteceu porque o casamento de Clark Kent e Lois Lane foi adiado inesperadamente. O grande plano da DC Comics para o início dos anos 1990 era enfim casar o Homem de Aço com sua admiradora de longa data (eles se casaram uma vez na tira de jornal, mas aquilo foi descartado depois como "um sonho"). No entanto, quando a série de TV *Lois & Clark – As Novas Aventuras do Super-Homem* começou a ser filmada, foi tomada a decisão de adiar o casamento nas revistas em quadrinhos para combinar com o novo seriado. Aquilo deixou uma vaga aberta no planejamento da DC para o ano. Nas reuniões para discutir alternativas, Jerry Ordway, o escritor de *Adventures of Superman*, disse, em tom de brincadeira: "Se não conseguirmos casar o Super-Homem, é melhor simplesmente matá-lo." Por mais que parecesse absurda, a ideia logo vingou entre os editores da DC.

"A morte do Super-Homem" (outubro de 1992 a outubro de 1993) foi um dos principais legados do evento de 1985 da DC Comics, *Crise nas Infinitas Terras*. *O Homem de Aço*, a restauração subsequente de John Byrne, não obteve o sucesso que a DC tinha esperado – Byrne largou o título, e as vendas caíram. Na tentativa de atrair mais leitoras, o lado romântico foi enfatizado, e, numa reversão da fórmula original, Lois Lane passou a estar apaixonada por Clark Kent em vez de pelo Super-Homem, o que resultou no pedido de casamento.

Com o romance também sendo elemento central do seriado *Lois & Clark*, o casamento planejado para os gibis foi cancelado, pelo menos até o momento. A ideia inicialmente de brincadeira sobre matar o super-herói definitivo foi levada mais a sério, pois, como disse Mike Carlin, o editor-geral das revistas *Super-Homem*, "o mundo estava considerando o Super-Homem inabalável, então nós literalmente dissemos: 'Vamos mostrar ao mundo como ele seria sem o Super-Homem.'"

Anunciada expressivamente em uma série de propagandas enigmáticas que mostravam um punho enluvado socando uma parede de aço e prometiam que "o Apocalypse está chegando!", a morte do Super-Homem se tornou o evento especial mais badalado e bem-sucedido na história do mercado editorial de revistas em quadrinhos – um campo em que não faltavam artifícios extravagantes. Teasers preliminares em outros gibis levaram à revelação de um adversário novo em folha (e fatal, no fim das contas) para o Super-Homem quando o alienígena destruidor Apocalypse surgiu em *Super-Homem* número 75 (janeiro de 1993). O Super-Homem e a Liga da Justiça enfrentam a ameaça recém-chegada, mas descobrem que ele é um adversário formidável que frustra todos os esforços dos heróis para contê-lo ou destruí-lo. O clímax é uma batalha cara a cara entre o Super-Homem e o Apocalypse (cujos únicos motivos são caos e destruição) por toda Metrópolis. O número 75 (uma das capas alternativas era preta com o emblema vermelho do "S" pingando sangue) mostrou a luta final em uma série de 22 quadros, cada um ocupando uma página inteira. A batalha derradeira do lado de fora do prédio do *Planeta Diário* deixa o Apocalypse derrotado, mas o Super-Homem também morre em decorrência dos ferimentos nos braços de Lois Lane.

A trama chocante teve prosseguimento no segundo arco narrativo, "Funeral para um amigo" (que se espalhou por vários títulos entre janeiro e junho de 1993), no qual outros super-heróis e amigos do Homem de Aço prestam homenagem no mausoléu construído em sua memória em Metrópolis, muitos dos quais usando uma faixa preta no braço com o inconfundível emblema do "S". Forças sinistras abduzem o corpo do Super-Homem, mas ele é rapidamente recuperado por Lois Lane e pela Supermoça (uma versão não kriptoniana), que especularam que alguém talvez tivesse planejado criar um clone do Super-Homem. "Funeral para um amigo" não explorou apenas o impacto da morte do Super-Homem mas também como aquilo afetou o mundo em geral (Bill Clinton, presidente dos Estados Unidos, esteve no funeral). A criminalidade dispara enquanto outros super-heróis fantasiados de Metrópolis tentam preencher a

lacuna deixada pelo Super-Homem. A DC Comics suspendeu todos os títulos do personagem por três meses.

Após incontáveis aventuras desde 1938, a ideia de o Homem de Aço morrer provocou um imenso interesse por parte da mídia tradicional. Também gerou um aumento de vendas em todas as revistas em quadrinhos relacionadas, incluindo *Action Comics*, *Superman*, *Superman – The Man of Steel* e *Adventures of Superman*. Isso foi uma consequência imprevista da necessidade de criar uma história rápida para substituir o casamento abortado, não a jogada de marketing forçada que os críticos consideraram (embora o departamento de marketing da DC não tivesse demorado para enxergar as possibilidades). Muitas edições, incluindo o número aparentemente "final" de *Super-Homem*, foram comprados como possíveis itens de colecionador. Quase 3 milhões de exemplares de *Super-Homem* número 75 foram enviados para as lojas, e a maioria esgotou no dia do relançamento. Os primeiros cinco números da série subsequente que concluiu a história, "O retorno do Super-Homem",* foram os cinco gibis mais vendidos daquele mês. Embora a história tenha sido comemorada em grande parte, houve algumas pessoas – como o dono da Mile High Comics,** Chuck Rozanski – que culpariam o evento da morte do Super-Homem pela queda de vendas no fim dos anos 1990.

*O título original da série foi *Reign of the Supermen* ["O reinado dos Super-Homens"], mas a encadernação americana foi chamada de *The Return of Superman*, de onde a edição nacional tirou seu nome. (N. T.)

**Uma das cadeias americanas mais antigas de lojas especializadas em revistas em quadrinhos e pioneira no comércio on-line de gibis, fundada em 1969. (N. T.)

Após três meses sem publicar nenhum título do Super-Homem, a DC relançou a linha de revistas (o que aumentou o cinismo) com "O retorno do Super-Homem", com quatro novos super-heróis apresentados como possíveis substitutos do personagem (cada um dizia que assumia o cargo do Homem de Aço original). Em *The Adventures of Superman* número 500, Jonathan Kent, que

morreu de ataque cardíaco após a morte do superfilho adotivo, visita o além para convencer a "alma" do personagem a retornar. Aí surgem os quatro candidatos ao título de Super-Homem.

Em *Superman – The Man of Steel* número 22, John Henry Irons dizia representar o espírito do Super-Homem em uma armadura militar sob o título de Homem de Aço, enquanto *Super-Homem* número 78 apresentou o Homem do Amanhã, um Super-Homem ciborgue. *The Adventures of Superman* número 501 foi estrelado pela Maravilha de Metrópolis, um clone adolescente do Super-Homem que rejeitava o apelido de "Superboy". Finalmente, houve o Último Filho de Krypton, um alienígena com poderes energéticos que se passava pelo Super-Homem na *Action Comics* número 687. Todos os quatro candidatos eram substitutos plausíveis, e dois revelaram memórias genuínas para Lois Lane que apenas o Super-Homem saberia. O Homem de Aço e a Maravilha de Metrópolis foram rapidamente eliminados, mas demorou mais para o Homem do Amanhã ciborgue e o Último Filho de Krypton alienígena serem igualmente descartados. A solução revelada foi que o Erradicador (como ficou conhecido esse supervilão regenerado), posando como o Último Filho de Krypton, tinha escondido o corpo do Super-Homem numa "matriz de regeneração" dentro da Fortaleza da Solidão e recriou o Super-Homem original, embora em um estado temporariamente enfraquecido. Esse novo (e genuíno) candidato a Super-Homem sacramentou o fato quando confirmou para Lois que o filme favorito de Clark Kent era *O Sol É para Todos* (1962). Ao recuperar as forças, o Super-Homem luta e elimina o aspirante ciborgue que restava. O novo herói manteria o cabelo comprido e despenteado por grande parte dos anos 1990.

Esta não foi a primeira vez que o Super-Homem foi visto morrendo, apenas a mais ostensiva; o primeiro super-herói do mundo havia sido eliminado pelo próprio criador lá em 1961. Jerry Siegel fez com que Lex Luthor usasse o Elemento Z para curar o câncer, o que lhe rendeu uma saída da prisão. Em seguida, Luthor mata o Super-Homem (uma morte também testemunhada pela equipe do *Planeta Diário*) com um raio de kryptonita desenvolvido a partir do Elemento Z. Há um funeral, com a presença do Batman em uniforme completo. A DC Comics ficou tão preocupada com as implicações do entusiasmo de Siegel (sem dúvida, parcialmente motivado pela hostilidade dele em relação à editora) em matar a galinha dos ovos de ouro que a história foi expressivamente anunciada como "Um romance imaginário em três capítulos empolgantes… cheios de surpresas inacreditáveis!" e encerrada com um epílogo que dizia "Esta

é apenas uma história imaginária… e as chances são de uma em um milhão de que algum dia ocorra!”.

Somente em A morte do Super-Homem em 1992 essa história seria contada “para valer”. Até mesmo Siegel foi envolvido no frenesi de mídia quando visitou a DC para conhecer o editor Mike Carlin, e consta que ele disse que ficou “muito impressionado” com a versão de Carlin. Joe Shuster, o cocriador do Super-Homem, havia morrido no início daquele ano, aos 78 anos. O entusiasmo por matar o Homem de Aço de maneiras “imaginárias” aumentou após A morte do Super-Homem. O personagem morreu repetidas vezes pelas mãos de Gog em *O Hipertempo*, escrita por Mark Waid (que apresentou o termo “hipertempo” para explicar sua história “imaginária”). Grant Morrison teve sua chance em *Grandes Astros Superman* 2008, em que Lex Luthor manipula o Super-Homem para que ele se aproxime demais do Sol e assim comece uma morte longa e lenta por overdose de radiação. Isso dá ao moribundo Super-Homem a oportunidade de colocar em dia os assuntos mundanos, o que também oferece a Morrison a chance de revisitar uma variedade de ícones clássicos do personagem, incluindo a Cidade Engarrafada de Kandor, o jornal *Planeta Diário*, e o Bizarro, o anti-Super-Homem vilanesco de Otto Binder, de 1958. O objetivo de Morrison era “dar uma grande declaração definitiva sobre os super-heróis e a vida, tudo isso […] usando o primeiro e maior super-herói de todos”. Steve Younis, o editor da *SupemanHomepage*, comentou, sobre A morte do Super-Homem, que, embora “a morte de personagens nos gibis não seja mais o grande choque que antigamente era”, os leitores “sabiam que os personagens sempre voltavam de alguma maneira. A morte nas histórias em quadrinhos raramente é permanente; portanto, para fazer uma história de ‘morte de alguém’ é preciso que haja um grande gancho e uma razão ainda melhor para tentá-la”.

Nas revistas em quadrinhos de super-heróis, o aumento de poder tanto por parte dos heróis quanto por parte dos vilões nunca parecia chegar a uma conclusão – e isso já era um problema havia muito tempo. Os heróis sempre precisavam vencer, mas toda vez eles tinham que encarar um oponente “digno”. O que tanto A morte do Super-Homem quanto a subsequente A queda do Morcego ousaram fazer foi representar as consequências de uma vitória dos vilões. Isso exigiu novos vilões (o Apocalypse para o Super-Homem, o Bane para o Batman) capazes de derrotar os super-heróis. As implicações de uma jogada desse nível foram que as revistas subsequentes teriam que “realisticamente” levar adiante as consequências, caso contrário seriam tão inúteis e insensíveis quanto as muitas

batalhas do passado. O cancelamento da linha de revistas do Super-Homem durante um tempo foi o resultado lógico da remoção do personagem principal. A morte do Super-Homem tinha sido um risco, mas os editores da DC sabiam que era preciso algo significativo para sacudir os gibis de super-heróis. O problema depois foi que matar um super-herói se tornou uma muleta para títulos em apuros, e os leitores agora sabiam que a morte provavelmente não duraria. No entanto, o efeito de Bane no Batman não seria exatamente o mesmo, pois a história teria grandes implicações para o futuro tanto do Cruzado de Capa quanto de Bruce Wayne.

Batman – A queda do Morcego foi o equivalente da Morte do Super-Homem para o Cavaleiro das Trevas, um evento impactante que durou um ano, conduzido pelo departamento editorial, que também serviu como gancho publicitário. De abril de 1993 a agosto de 1994, a saga A queda do Morcego englobou três arcos narrativos espalhados por todos os títulos do Batman que foram individualmente conhecidos como *Knightfall*, *Knightquest* e *KnightsEnd*.

Durante um longo fim de semana de trabalho, Dennis O'Neil, o editor do Batman, reuniu os escritores da época, incluindo Chuck Dixon e Alan Grant, para desenvolver o épico. Então, eles não faziam ideia de que a equipe editorial do Super-Homem também trabalhava em uma trama importante, que mudaria o personagem. Como a história do Super-Homem foi a primeira a ser impressa, pode ter parecido que a equipe do Batman tinha simplesmente vindo atrás, mas o épico equivalente estava sendo desenvolvido ao mesmo tempo. Na verdade, A queda do Morcego tinha surgido de uma trama em duas partes considerada primeiramente em 1991. Como havia se tornado agora uma prática padrão na DC, as sementes da história foram plantadas em revistas anteriores que culminaram no primeiro capítulo de A queda do Morcego, incluindo a minissérie *A espada de Azrae*l (outubro de 1992) e a edição isolada *Vengeance of Bane* ["A vingança de Bane"] (janeiro de 1993), que posicionaram os dois principais antagonistas.

O personagem do Azrael começou como Jean-Paul Valley, um jovem estudante da Universidade de Gotham que substitui o Batman quando Bruce Wayne é tirado de cena por Bane, órfão criado em uma prisão isolada e aparentemente esquecida da América Central. Como cobaia de um experimento de supersoldado, Bane desenvolveu superforça antes de fugir da prisão e jurar atacar Gotham City e depor seu "rei": Batman.

Pela primeira vez desde *Crise nas Infinitas Terras*, os vários títulos do Batman compartilhavam uma trama contínua. *Knightfall*, o início de A queda do

Morcego, espalhou-se por *Batman* números 492-500 e *Detective Comics* números 659-666, publicados entre abril e outubro de 1993. Os eventos nas revistas do Batman mostraram Bruce Wayne ponderando sobre seu papel como o Homem-Morcego, considerando que os recentes embates com vilões como o Máscara Negra, Metalhead e um atirador de elite assassino que vai contra o Comissário Gordon provaram que ele estava ficando fraco. Enquanto tenta guiar Valley nos costumes de um super-herói, Wayne passa por tratamento psicológico para superar a fadiga e o tédio. É nesta condição que o Batman nota a presença de Bane. Ele não está pronto para confrontar uma ameaça tão implacável, e a provocação de Bane é acompanhada por uma fuga de vilões do Hospício Arkham.

O plano de Bane era enfraquecer o Batman ao soltar os presos, criando uma estrutura narrativa para uma série de confrontos herói-vilão (incluindo a Hera Venenosa, o Coringa e o Espantalho), antes do conflito definitivo entre o Homem-Morcego e o Bane. *Batman* número 497 (julho de 1993) tinha uma agora icônica capa mostrando o Bane quebrando a coluna do Batman, um evento que ocorre dentro da Batcaverna, embaixo da Mansão Wayne. Simbolicamente, isto era um vilão finalmente "quebrando" o Batman, deixando Bruce Wayne como um paraplégico dependente de uma cadeira de rodas. A humilhação que Bane impõe ao Batman é ainda pior quando ele exibe o corpo derrotado para a população de Gotham, demonstrando a consolidação de seu poder.

Os fãs da DC passavam por um período conturbado na virada de 1992 para 1993. Com a trama de "Funeral para um amigo" lidando apenas com a morte do Super-Homem, eles foram confrontados pelo aleijamento do Batman (enquanto tentavam debelar a fuga no Hospício Arkham, tanto o Batman quanto o Robin usavam faixas negras no braço com o emblema do "S"). Como o resto da saga demonstraria, o destino do Batman não seria tão simples quanto a "morte" do Super-Homem. O espírito de Wayne estava derrotado da mesma forma que o corpo, o que permitiu a ponderação sobre o papel do super-herói fantasiado na sociedade. Embora Valley inicialmente tenha servido como um substituto temporário como o Batman, um confronto com o Espantalho e a exposição ao gás do medo mergulha na insanidade o já frágil aspirante a herói e permite que uma "programação" dormente o transforme no vilanesco Azrael. Usando um supertraje de Batman mecanicamente ampliado e controlado, Valley mantém a cabeça no lugar por tempo suficiente para derrotar o Bane.

Knightquest, o capítulo do meio de A queda do Morcego, acompanharia o mandato de Valley como o Batman, enquanto Wayne passava por intensa

reabilitação física e depois procurava por sua terapeuta desaparecida, Shondra Kinsolving. Envolvido em uma batalha telecinética entre ela e Benedict Asp, seu vilanesco irmão adotivo, a coluna de Wayne é miraculosamente curada. Em *KnightsEnd*, o fim de A queda do Morcego, Bruce Wayne sai da aposentadoria e volta a treinar como Batman para poder substituir Valley, cada vez mais maluco. Os confrontos entre os dois resultam na destruição do Batmóvel e na reabilitação (parcial) de Jean-Paul Valley. A seguir, o Batman tem que recuperar a confiança do povo de Gotham e do Comissário Gordon, ao mesmo tempo que contempla as próprias fraquezas, tanto físicas quanto mentais. Essa fase mais sombria na saga do Batman ocorreu, de acordo com O'Neil, graças à popularidade cada vez maior de figuras anti-heroicas durante o início dos anos 1990, especialmente personagens de cinema como o Exterminador do Futuro (Arnold Schwarzenegger) e James Bond (interpretado então em estilo sério e violento por Timothy Dalton). Embora o arco narrativo de A morte do Super-Homem fosse formar a base para várias tentativas frustradas de relançar a série cinematográfica do Super-Homem nos anos 1990 e no início do século XXI (ver Capítulo 14), este grande evento dos quadrinhos do Batman acabou indo parar no cinema. Além de influenciar as tramas contínuas do Homem-Morcego por grande parte da década, a entrada de Bane no panteão de supervilões do Batman renderia uma versão em áudio e animada de A queda do Morcego.

Dez anos depois de *Crise nas Infinitas Terras* (1985) da DC, os fãs de revistas em quadrinhos estavam cada vez mais de saco cheio de crossovers e tramas movidas por grandes eventos. Elas eram encaradas como pura exploração comercial, um chamariz para obrigar os leitores a comprar coleções completas de muitos gibis para acompanhar a trama completa, em vez de histórias motivadas por decisões editoriais por conta própria (como foram as duas primeiras). Essas questões não pareciam preocupar as duas grandes empresas de revistas em quadrinhos; a DC embarcou em mais um evento crossover que se espalhou pela editora inteira, chamado de *Zero Hora*, uma série limitada de cinco edições (que começou em setembro de 1994) focada em Hal Jordan, o Lanterna Verde. Com o subtítulo de Crise no tempo, *Zero Hora* foi uma continuação premeditada de *Crise nas Infinitas Terras*, mas não conseguiu repetir o impacto.

O passo seguinte foi uma volta aos crossovers entre as editoras, com personagens da Marvel e DC aparecendo nos gibis uns dos outros. No evento Marvel versus DC, de 1997, dois "irmãos", que personificavam os dois maiores

universos de super-heróis, se desafiavam em uma série de duelos (uma repetição das *Guerras Secretas* anteriores da Marvel). Com a duração de quatro edições e roteiro de Dan Jurgens, de A morte do Super-Homem, o resultado das várias batalhas entre os super-heróis da Marvel e DC foi determinado por cédulas de votação por parte dos leitores. O processo mostrou claramente que a Marvel era mais popular do que a DC, e Homem-Aranha, Tempestade e Wolverine venceram suas batalhas respectivas, enquanto apenas Super-Homem e Batman triunfaram pela DC. Em um final muito alardeado, o Batman derrotou o Capitão América. Embora a DC tivesse os eventos mais importantes em termos de publicidade tradicional, com A morte do Super-Homem em especial (embora o aleijamento do Batman tivesse se tornado bem conhecido), a Marvel não ficaria de fora do jogo dos "eventos" e entrou na dança com A saga do clone e *Marvels*.

Publicada entre 1994 e 1996, A saga do clone foi projetada para durar menos de um ano, mas as vendas empolgantes convenceram a Marvel a estender a fase, o que resultou em mudanças para o Homem-Aranha que os fãs passaram a detestar. O escritor Terry Kavanagh criou a ideia de uma série que lidasse com clones do Homem-Aranha como uma forma de mostrar versões diferentes do principal personagem da Marvel sem impactar a revista em quadrinhos principal. Juntamente com Howard Mackie e Gerry Conway, Kavanagh escreveu uma variação da trama original de 1973, de autoria de Conway, que veio após a morte de Gwen Stacy. O Chacal – na verdade, o professor de biologia de Peter Parker – clona tanto Parker quanto Stacy e depois obriga o Homem-Aranha original a brigar contra o clone.

A nova trama partiu dessas linhas narrativas de duas décadas antes e revelou que o clone do Homem-Aranha – que agora vivia sob o nome de Ben – não foi destruído, mas era na verdade o Peter Parker original, enquanto que o outro, que durante todos esses anos pensou ser Peter, era o clone (isso se mostrou impopular com os fãs de longa data do Homem-Aranha e com alguns dos integrantes da equipe criativa da revista). Quando Peter se aposenta como Homem-Aranha, Ben assume o posto, até que o Duende Verde (outra escolha impopular, dado o papel-chave na icônica morte de Gwen Stacy) retorna para revelar que manipulou os eventos e que Peter é o original, afinal de contas (na realidade, um remendo rápido e criativo depois dos protestos). Ben morre salvando Peter, e o corpo clonado desintegra, provando que o Duende Verde estava dizendo a verdade.

Contada por todos os títulos do Homem-Aranha entre outubro de 1994 e dezembro de 1996, A saga do clone foi uma história muitas vezes confusa e

enrolada. O resultado foi uma restauração do Homem-Aranha; mas confusões de bastidores, eventos de enredo aparentemente aleatórios, arcos narrativos estendidos de maneira artificial e reviravoltas repetidas fizeram de A saga do clone um fracasso criativo. Em *Amazing Spider-Man* número 400, os escritores até cometeram a temeridade de matar a Tia May de Peter Parker, uma presença fundamental nos títulos do Homem-Aranha desde 1962.

Quando tudo acabou, o editor de *Homem-Aranha*, Mark Bernardo, admitiu: "… o arco narrativo foi planejado para ser curto a princípio, mas rapidamente fugiu ao controle e acabou sendo um fiasco. Ironicamente, a trama toda, que deveria simplificar a mitologia do Homem-Aranha e no fim devolvê-lo ao 'básico', acabou complicando tudo além do que qualquer um imaginou." A saga do clone revelou que, a não ser que houvesse uma única trama de comum acordo pela linha de revistas (algo simples como matar o Super-Homem ou aleijar o Batman), então eventos espalhados por vários títulos poderiam acabar prejudicando a reputação de um super-herói muito admirado.

Por outro lado, com a série *Marvels* (quatro números, de janeiro a abril de 1994), a Marvel provou que sabia fazer nostalgia de super-heróis. Escrita por Kurt Busiek e com arte pintada por Alex Ross, *Marvels* abrangeu o período de 1939 (quando a própria Marvel surgiu) até 1974. A minissérie abordou os super-heróis de um ponto de vista "pé no chão", através do fotógrafo Phil Sheldon. Pelos olhos dele, os maiores eventos do Universo Marvel se desenrolam, incluindo a revelação pública do Tocha Humana original, de Namor, o Príncipe Submarino e do Capitão América. Sheldon vivencia a Segunda Guerra Mundial e a contracultura dos anos 1960, ao mesmo tempo que testemunha os "Marvels", os super-heróis fantasiados que aparentam ser tanto uma ameaça quanto um bem. Na década de 1960, ele vê Nova York se tornar a sede de duas equipes de super-heróis fantasiados, o Quarteto Fantástico e os Vingadores, antes que o surgimento dos X-Men o intrigue sobre o que a existência desses "super-heróis" significa para a humanidade. Nos anos 1970, Sheldon registrou suas experiências e explorou a opinião ambivalente sobre super-heróis no livro *Marvels*. Outros personagens incluíam o Homem-Aranha, Dr. Octopus e Motoqueiro Fantasma. A trama incorporava uma recontagem de "A morte de Gwen Stacy".

Vencedor do Prêmio Will Eisner da Indústria de Quadrinhos para Melhor Série Finita, *Marvels* mostrou como um "evento" podia ser bem-feito, recontando brevemente as origens de personagens selecionados (uma moda nos gibis de super-heróis pelos anos 1980 e 1990), ao mesmo tempo que filtrava todo o fenômeno dos super-heróis pelos olhos de um observador comum, cuja vida

corria em paralelo à criação e evolução da maioria dos heróis principais da Marvel. Ross faria uma coisa similar em *Reino do Amanhã*, minissérie limitada de quatro edições da DC (maio/agosto de 1996), que mostrou super-heróis "tradicionais" como o Super-Homem e o Batman em confronto com justiceiros verdadeiramente amorais em outra exploração consciente do significado da figura do super-herói. Essas reconstruções foram uma resposta mais branda ao desmanche dos super-heróis nos anos 1980 ocorrido em *Watchmen* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Cheios de nostalgia respeitosa, tanto *Marvels* quanto *Reino do Amanhã* provaram que o evento de quadrinhos ainda era viável se fosse concebido adequadamente.

Os super-heróis patrióticos da Segunda Guerra Mundial fizeram um súbito retorno aos gibis no rastro do 11 de Setembro. Assim como as batalhas contra Hitler e Mussolini, os super-heróis reunidos, incluindo Batman, Super-Homem, Homem-Aranha e Hulk, não podiam ser vistos triunfando sobre os novos inimigos dos Estados Unidos. No mundo real, a "guerra ao terror", declarada pelo Presidente George W. Bush, se mostraria ser quase impossível de vencer. Mesmo assim, os autores que supervisionavam as façanhas dos super-heróis nas redações da Marvel e da DC sabiam que não podiam ignorar um evento tão sísmico. Enquanto os heróis da DC habitavam Metrópolis e Gotham – ambas substitutas de Nova York –, os super-heróis da Marvel orgulhosamente viviam no local de verdade. O Homem-Aranha era tanto um símbolo da cidade quanto as torres do World Trade Center, demolidas pelo impacto dos aviões naquele fatídico dia.

A Marvel produziu sua resposta na forma de dois gibis beneficentes em nome dos "socorristas" – policiais, bombeiros e médicos –, muitos dos quais perderam a vida resgatando quem havia se envolvido no atentado. *Heroes* ["Heróis"] chegou primeiro às prateleiras em dezembro de 2001 e mostrou os heróis ficcionais da Marvel, tais como o Homem-Aranha, o Surfista Prateado e o Capitão América (uma escolha especialmente adequada, dado seu histórico) trabalhando – literalmente, mas com intuito metafórico – lado a lado com os heróis de verdade do 11 de Setembro. A capa mostrava um bombeiro carregando uma figura ferida, retirada dos destroços das Torres Gêmeas. A edição incluía imagens do Hulk ajoelhado ao lado do capacete revirado de um bombeiro, páginas em que os heróis da Marvel ajudavam os socorristas (mas cujo foco sempre estava nas pessoas comuns, em vez de nos heróis fantasiados) e registros das reações tanto de cidadãos quanto dos super-heróis aos ataques.

Heroes deu o tom para outras obras. *A Moment of Silence* [“Um momento de silêncio”] apresentou quatro histórias mudas com várias perspectivas sobre o 11 de Setembro, com capa de Joe Quesada e Alex Ross. A ausência de texto nesses contos com ênfase nos desenhos foi uma maneira de reconhecer que faltavam palavras para lidar com o trauma tanto dos ataques quanto das reações heroicas das pessoas comuns. A revista teve um prefácio escrito por Rudy Giuliani, então prefeito de Nova York. Em fevereiro de 2002, a Marvel publicou *The Amazing Spider-Man* número 36 (com uma capa completamente preta), no qual o escritor J. Michael Strazynski explorou como o Homem-Aranha e outros personagens da Marvel como o Capitão América, Doutor Destino, Magneto e Demolidor reagiram aos ataques. O editor-chefe da Marvel, Joe Quesada, comentou: “A diferença entre aqueles sujeitos [os socorristas] e um cara que veste um uniforme era realmente pequena. O Homem-Aranha é nosso homem comum, ele é Nova York. A coisa toda foi uma metáfora sobre o limite entre os heróis do mundo real e os super-heróis. A Marvel brilha quando conta histórias que tenham a ver com o mundo real – *Guerra Civil* foi um desdobramento disso. É sobre o dia de hoje nos Estados Unidos, o país dividido.”

As revistas foram lançadas rapidamente, embora muita consideração tivesse sido feita a respeito da maneira como esses heróis fictícios deveriam ser usados em resposta a uma tragédia tão devastadora do mundo real. No fim das contas, o presidente da Marvel, Bill Jemas, achou que era suficiente que os personagens demonstrassem solidariedade com aqueles que sofreram. “Isto pareceu a coisa certa a se fazer”, disse ele, “então nós fizemos.” Somadas, as três revistas de super-heróis da Marvel arrecadaram 1 milhão de dólares para instituições de caridade que apoiavam as famílias das vítimas, o projeto beneficente mais bem-sucedido da história desta forma de arte.

A DC também produziu edições beneficentes, mas a primeira reação ao evento foi acidental e estranhamente profética. À venda nas lojas em 12 de setembro de 2001, *The Adventures of Superman* número 596 (com data de capa de novembro) mostrou o Homem de Aço abrindo a camisa do terno para revelar o emblema vermelho do “S” em um fundo preto (em vez do amarelo tradicional), com as letras acima dizendo: “Este NÃO é um trabalho para o Super-Homem.” No primeiro painel da segunda página havia uma imagem das Torres Gêmeas da Lexcorp soltando fumaça em Metrópolis. Considerando que isso foi criado meses antes, é uma coincidência intrigante que esse gibi tenha sido publicado após o 11 de Setembro. A DC produziu outros dois volumes, o primeiro – *9-11 Artists Respond* [“Artistas reagem ao 11 de Setembro”] – em

associação com a Dark Horse, Chaos! e Image, e o segundo com título um tanto quanto grandioso – *9-11 The World's Finest Comic Book Writers & Artists Tell Stories to Remember* ["Os maiores escritores e desenhistas de quadrinhos do mundo contam histórias para lembrar o 11 de Setembro"] – pela própria DC.

Além das respostas diretas, o assunto dos atentados e o resultado da tragédia penetraram as histórias de super-heróis nos anos seguintes. Em *The Boys* números 19 e 20 (Dynamite, 2008), Garth Ennis reescreve o 11 de Setembro de maneira que três dos quatro aviões são abatidos a tiros, enquanto o quarto é derrubado por super-heróis, mas ainda resulta em grande perda de vidas quando a aeronave atinge a Ponte do Brooklyn. A Marvel produziu uma série de curta duração chamada *Emergência – A Serviço da Vida* (2002-3), em que socorristas lidavam com eventos paranormais após os atentados. *Ex Machina* (DC/Wildstorm, 2004/10), de Brian K. Vaughn, é ambientado em um mundo alternativo pós-11 de Setembro, em que o único super-herói do mundo, Mitchell Hundred (também conhecido como A Grande Máquina), se torna o prefeito de Nova York. Capítulos de *Alvo Humano* (números 2-3, DC/Vertigo, 2003), de Peter Milligan, mostraram um homem que fingiu a própria morte nos ataques para escapar de acusações de peculato, mas ganha uma chance de se redimir. Em *Guerra Civil* (2006-7), da Marvel, escrita por Mark Millar, os super-heróis se dividiram entre a necessidade de se registrar perante o Governo ou encarar o status de foras da lei. Assim como a última guerra "justa" nos anos 1940, os eventos de setembro de 2001 deixaram os super-heróis em grande parte impotentes, incapazes de reagir, a não ser oferecendo apoio e empatia. Foi no cinema de super-heróis que as respostas mais vívidas aos atentados seriam vistas (ver Capítulo 14).

Em 2004, a DC estava de volta ao ramo das reinicializações e estabeleceu a base em suas revistas em quadrinhos para uma grande reorganização da continuidade. Eles mais uma vez remodelariam os personagens e recontariam histórias de origem, tentando ignorar os eventos da equivocada minissérie *Zero Hora* de 1994. A trama de *Crise Infinita* foi baseada em uma série limitada de sete números que durou de dezembro de 2005 a junho de 2006, mas foi cuidadosamente montada em torno dos principais personagens super-heróis: o Super-Homem (presente em duas versões, Kal-El e Kal-L, explorando a antiga revisão da grafia), o Batman e a Mulher-Maravilha.

Uma sequência direta de *Crise nas Infinitas Terras* de 1985, a DC fez o mesmo truque na esperança de revitalizar seus principais personagens. As Terras

paralelas eram a chave, com a presença do Super-Homem alternativo Kal-L da Terra-2. O tema foi a natureza do heroísmo, uma pergunta-chave que envolvia os super-heróis. Os heróis da era moderna eram vistos como mais sombrios do que os equivalentes das Eras de Ouro ou de Prata. *Crise Infinita* compararia e contrastaria estes heróis.

O evento começou bem, como geralmente acontecia com essas reformulações, com pedidos de pré-venda perto de 250 mil exemplares de *Crise Infinita* número 1 (dezembro de 2005). Geoff Johns, um escritor regular em *Flash* da DC e *Os Vingadores*, estava por trás da *Crise Infinita* que começou com Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha em desacordo uns com os outros. Quando o Super-Homem alternativo da Terra-2 aparece, ele tenta convencer o Batman que a Terra-1 era imperfeita (após *Crise nas Infinitas Terras*) e que a Terra-2 seria um substituto melhor. As várias tramas acompanham essa jornada por um mundo perfeito entre as Terras alternativas, com várias baixas pelo caminho. Muitos heróis e vilões se envolvem na saga, incluindo o Flash, Asa Noturna, Moça-Maravilha e o Nuclear. Um grande número de Lanternas Verdes é simplesmente eliminado pelo Superboy Primordial, que tenta restaurar o universo tendo ele mesmo como o único super-herói remanescente. São necessários dois Super-Homens para arrastar o Superboy Primordial para as ruínas de Krypton, onde o velho Kal-L morre. No fim, o Superboy Primordial é preso pela Tropa dos Lanternas Verdes (a eliminação do Superboy ocorreu parcialmente por causa do processo de propriedade intelectual movido pelos herdeiros de Jerry Siegel – o cocriador do Super-Homem morreu em 1996, aos 81 anos).

Esse tipo de conclusão em aberto desvalorizou as repetidas tentativas de reiniciar o Universo DC, pois nada nunca parecia ser definitivo e tudo era passível de ser revisitado em outra sequência. A DC fez exatamente isso ao lançar *Um ano depois* (no qual o tempo da trindade principal de heróis foi avançado um ano) e *52* (que completou o ano que faltava, com Grant Morrison, Greg Rucka e Mark Waid se juntando a Geoff Johns como escritores), juntamente com várias revistas Crisis Aftermath que lidaram com as consequências de *Crise Infinita*. *Um ano depois* acompanha um Super-Homem sem poderes enquanto Clark Kent usa suas habilidades jornalísticas para lutar contra o crime em Metrópolis; o Batman retorna a uma Gotham tomada pelo crime e recomeça a batalha contra os malfeitores; e a Mulher-Maravilha passa a trabalhar para o Departamento de Assuntos Meta-humanos do Governo. Outros super-heróis foram reescritos e revisados ao mesmo tempo. Em uma jogada

atípica, *52* (maio de 2006 a maio de 2007) foi uma série semanal (em vez de mensal) que preencheu o ano que faltava, com 52 números individuais, um para cada semana. O evento lidou com a ausência de Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha e registrou as ações de muitos outros super-heróis do Universo DC durante esse período.

De certa forma, tudo isso foi um mero prelúdio para *Crise Final* (sete números, 2008), a minissérie de Grant Morrison em que Darkseid provocou a remoção de vários super-heróis através do tempo e soltou a Equação Antivida na Terra. No meio da confusão metafísica, o Batman é aparentemente morto (na verdade, ele é enviado de volta no tempo, embora Bob Kane – seu criador – tivesse morrido em 1998, aos 83 anos), e apenas o Super-Homem sobra vivo no fim da criação, quando encara o remanescente da "essência" de Darkseid em uma batalha final. Até isso não é o fim, pois o verdadeiro poder por trás do trono surge: Mandrakk, o Monitor Negro. Ao convocar um exército de Super-Homens por todo o Multiverso (um deles nitidamente inspirado no então futuro presidente dos Estados Unidos, Barack Obama), o Super-Homem restaura a Terra. Enquanto isso, Bruce Wayne está preso na pré-história, desenhando símbolos do morcego nas paredes das cavernas…

A DC geralmente olhava para a própria história. Títulos como *A Era de Ouro* (quatro números, 1993-4) mostrou heróis da Era de Ouro envolvidos nos debates do macartismo do pós-guerra durante os anos 1950, enquanto *A Era de Prata* (doze números, 2000) foi uma série de edições isoladas que celebrava e satirizava os heróis da Era de Prata. Entre 2005 e 2008, a DC dedicou um selo inteiro para olhar para o passado, com a linha de revistas *Grandes Astros*. Isso foi planejado para rivalizar com a linha similar da Marvel, *Marvel Millennium*, que apresentava versões atualizadas do Homem-Aranha, X-Men, Vingadores e Quarteto Fantástico para o século XXI – cada um deles teve a própria origem revista a partir de 2000. O objetivo era reviver os títulos *Grandes Astros* do passado e combiná-los com os melhores autores, escritores e desenhistas do século XXI. A esperança era apresentar personagens sem o fardo de décadas de continuidade, em parte como preparativos para os aguardados filmes de super-heróis. No entanto, apenas o Batman e o Super-Homem, sob a responsabilidade dos escritores Frank Miller e Grant Morrison respectivamente, ganharam o tratamento *Grandes Astros*, e outros títulos planejados foram discretamente abandonados. Embora *Grandes Astros Batman & Robin* e *Grandes Astros Super-Homem* tenham vendido bem no começo, a história de Miller foi continuamente criticada logo no momento em que sua estrela perdia o brilho no mundo dos

quadrinhos, enquanto a versão de Morrison para o Super-Homem ganhou o Prêmio Will Eisner de Melhor Série Nova em 2006. Essa recepção ambígua pode ter mostrado para a DC de maneira mais nítida os perigos inerentes aos relançamentos e restaurações sem fim e ter contribuído para o recomeço à la "Big Bang" de *Os Novos 52* (a partir de 2011).

As várias restaurações e crossovers, longe de simplificarem o Universo DC, acrescentaram camadas complicadas de continuidade bizarra e até mesmo mais alternativas de Multiversos para os fãs e colecionadores ficarem obcecados. Em uma jogada corajosa, a DC decidiu que era hora de começar tudo do zero. Isso permitiria alguma liberdade editorial, bem como dar um impulso de marketing providencial a uma nova linha de títulos. A iniciativa ficou conhecida como *Os Novos 52* – batizada assim por causa dos 52 universos alternativos dentro da continuidade DC.

Tudo começou com o crossover *Ponto de ignição* em 2011 (cinco números, de maio a setembro de 2011) que se espalhou por várias edições isoladas e minisséries em que apenas Barry Allen (o Flash), o neto Bart Allen (Kid Flash) e o Gladiador Dourado (um integrante narcisista da Liga da Justiça que veio do futuro) percebiam alterações significantes no mundo. O Super-Homem é mantido preso pelo governo, o super-herói mais conhecido do mundo é o Ciborgue (um Novo Titã, agora um integrante fundador da Liga da Justiça) e "Thomas" Wayne é um Batman diferente e magnata dos cassinos. O vilão é Eobard Thawne, mas o Flash triunfa ao fundir todos os universos e linhas do tempo existentes, incluindo de maneira engenhosa os selos Vertigo e Wildstorm, em um único Universo DC novinho em folha.

Quando a minissérie *Ponto de ignição* foi concluída, todos os títulos existentes da DC foram cancelados e em seguida relançados com novíssimos números 1, tanto em versões impressas quando digitais. Foi um momento de mudanças históricas para a empresa (com a DC Comics agora como parte da subsidiária Warner Bros. DC Entertainment) e para os leitores. Em um período de cinco semanas, houve 52 números 1 para todos os principais super-heróis da DC, muitos com novos uniformes e passados revisados. Foram necessários quase 75 anos, mas finalmente o Universo DC estava passando por um recomeço de verdade. O primeiro gibi a sair foi *Liga da Justiça* número 1 (setembro de 2011), escrito por Geoff Johns e desenhado por Jim Lee. Logo vieram novos começos para o Batman, Super-Homem, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash e Aquaman.

“Nós realmente queríamos dar uma injeção de vida nova aos nossos personagens”, disse Dan DiDio, coeditor da DC com Jim Lee, ao jornal *USA Today*. “Essa foi uma chance de começar, não do início, mas de um ponto onde nossos personagens fossem mais novos e as histórias fossem contadas para o público de hoje.” Assim como as lendas e os mitos que os inspiraram originalmente, os primeiros super-heróis da DC dos anos 1930 e 1940 renasceram para um público novo, usando tecnologia nova, mas na essência ainda eram histórias de heróis e vilões, monstros e mitos.

Com as versões cinematográficas dos super-heróis da DC agora mais importantes do que nunca e trazendo muito mais dinheiro, o lado dos quadrinhos do império podia se permitir experimentar um pouco. O lançamento digital de *Os Novos 52* teve a intenção de ampliar as revistas em quadrinhos da DC para um público mais jovem que havia sido atraído pelos super-heróis da telona. Durante anos, os super-heróis voltados para os fãs e repletos de continuidade só foram acessíveis para quem estivesse disposto a investir tempo e esforços para entrar nas histórias. Com *Os Novos 52*, o objetivo era manter as coisas simples, claras e, acima de tudo, acessíveis.

Os escritores puderam escolher quais elementos da continuidade do passado queriam manter e quais queriam jogar fora. A ideia por trás de *Os Novos 52* foi que os super-heróis só tinham aparecido no mundo havia cinco anos e eram vistos com grande ambiguidade pela população. O Super-Homem ganhou uma remodelagem com dois novos visuais, um deles com calça jeans e camiseta estampada com a logomarca do “S” e uma capa, e o outro composto por armadura de combate kryptoniana que parecia com o clássico uniforme do Super-Homem. A natureza alienígena do personagem foi enfatizada, o que o afastava efetivamente da humanidade. O Batman teve uma continuidade restaurada, mas muito conhecida, assim como o Lanterna Verde. Muitos dos super-heróis foram alvos de interferência e controle do governo (como em *Guerra Civil* da Marvel e nas consequências permanentes do 11 de Setembro).

Artifícios ainda eram usados para vender gibis. O primeiro aniversário do relançamento em setembro de 2012 foi chamado de “Mês Zero”, com todos os títulos ganhando um número 0 colecionável com histórias isoladas, geralmente de origem. Em setembro de 2013, o foco de *Os Novos 52* se voltou para os vilões do Universo DC, com todos os títulos dedicados a vários personagens maus, enquanto a série limitada *Vilania Eterna*, de Geoff Johns e David Finch, destacava os bandidos.

Desde o início, *Os Novos 52* foram um sucesso ambíguo, com os novos títulos vendendo por volta de 200 mil exemplares, enquanto *Liga da Justiça* número 1 foi o gibi mais vendido de 2011, embora a opinião da crítica acerca do relançamento tenha ficado dividida. Pela primeira vez em muitos anos, a DC passou a Marvel como a editora que mais vendia revistas em quadrinhos – por um curto período de tempo, pelo menos. No fim do ano, a Marvel estava de volta ao topo, mas *Os Novos 52* deram um novo alento para a DC.

O problema recorrente da falta de autoras e personagens femininas foi abordado mais uma vez em relação a *Os Novos 52*, pois o relançamento diminuiu significativamente o número de mulheres envolvidas nos bastidores da DC Comics como escritoras e artistas (apenas Gail Simone e Amy Reeder permaneceram). A editora prometeu corrigir o equilíbrio no futuro. Novas versões de algumas personagens foram criticadas como apelativas, especialmente a Mulher-Gato e a Capuz Vermelho. Muitos títulos de personagens femininas foram cancelados, mas não substituídos, e muitos dos novos personagens foram vistos como excessivamente sexualizados, uma falha antiga na representação de super-heroínas nas revistas em quadrinhos.

Houve muito tumulto nos bastidores durante os primeiros anos de *Os Novos 52*, com escritores, desenhistas e outros entrando em conflito com a gerência da DC em relação ao caminho que determinados títulos deveriam seguir. O escritor/desenhista George Pérez (uma força criativa em *Crise nas Infinitas Terras* e na restauração da Mulher-Maravilha) saiu de *Super-Homem* logo após seis números por causa de um descuido editorial e revisões de texto de último minuto. Rob Liefeld (fundador controverso da Image Comics), contratado para cuidar de *Deathstroke*,* também saiu do título por causa de texto reescrito. Em dezembro de 2012, Gail Simone já não escrevia mais *Batgirl*** (ela vinha trabalhando em versões da personagem de Barbara Gordon havia uma década) e alegou que fora demitida por e-mail, embora tenha sido rapidamente recontratada e assumido o título dois números depois.

*No Brasil, as histórias do Exterminador (Deathstroke) dentro da fase de *Os Novos 52* foram publicadas na nova revista do *Flash* pela Panini, com arte do brasileiro Joe Bennet (pseudônimo gringo de Bené Nascimento). (N. T.)

**No Brasil, as histórias da Batmoça (Batgirl) dentro da fase de *Os Novos 52* foram publicadas na nova revista *A sombra do Batman* pela Panini. (N. T.)

Em setembro de 2013, tanto o escritor quanto o desenhista de *Bat-woman* abandonaram o título em meio a uma controvérsia envolvendo a cena de um casamento gay (a DC alegou que não queria que nenhum dos novos personagens, gays ou não, fosse casado). As revistas em quadrinhos tinham super-heróis gays desde, pelo menos, 1992, quando o Estrela Polar da Marvel saiu do armário em *Alpha Flight* número 106 (março de 1992). Somente em 2012 um gibi da DC ou Marvel mostraria o primeiro casamento gay, e novamente envolveu o Estrela Polar, que se casou com Kyle, seu parceiro sem superpoderes, em *Astonishing X-Men* número 51 (agosto de 2012). É verdadeiro o argumento de que a maioria dos super-heróis que se declararam gays costuma ser obscura ou pouco conhecida, incluindo Hulkling e Wiccano (que provocou um debate na seção de cartas) dos Jovens Vingadores, os X-Men Rictor e Shatterstar (que deram o primeiro beijo gay em revistas em quadrinhos de super-heróis em *X-Factor* número 45, de agosto de 2009, escrito por Peter David, ganhador do Prêmio GLAAD,* uma reviravolta que irritou o criador de Shatterstar, Rob Liefeld), e Alan Scott, o Lanterna Verde original, em *Os Novos 52*. Os avatares do Super-Homem e do Batman em *Authority*, Apolo e Meia-Noite, foram mostrados em um relacionamento, além de trabalhar juntos como uma equipe de super-heróis. Eles se casariam em 2006 no primeiro casamento gay dos quadrinhos. O personagem homossexual mais tradicional até agora é a Batwoman. Essa comoção surgiu pouco depois da controvérsia envolvendo a participação especial do escritor Orson Scott Card em *Adventures of Superman*, em que sua postura contra gays fez com que o desenhista Chris Sprouse abandonasse o título e fosse feita uma petição para pedir a retirada de Card, pois suas opiniões iam contra os ideais de inclusão do Super-Homem. Tudo isso sugeria que havia uma enorme confusão nos bastidores de *Os Novos 52*, cujo gerenciamento editorial era acusado de ser muito restritivo e muito vago (ao mesmo tempo) por aqueles que saíam da empresa. Todo relançamento é cheio de problemas e, especialmente no mundo dos quadrinhos, uma repaginada tão grande e abrangente quanto *Os Novos 52* não agradaria a todos os leitores e autores, mas a confusão dentro da DC indicava que aquela era uma época criativa problemática.

*A GLAAD – Gay & Lesbian Alliance Against Defamation [Aliança Gay e Lésbica contra a Difamação] – é uma ONG que monitora o enfoque dado à comunidade LGBT (lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transgêneros) na mídia convencional. (N. T.)

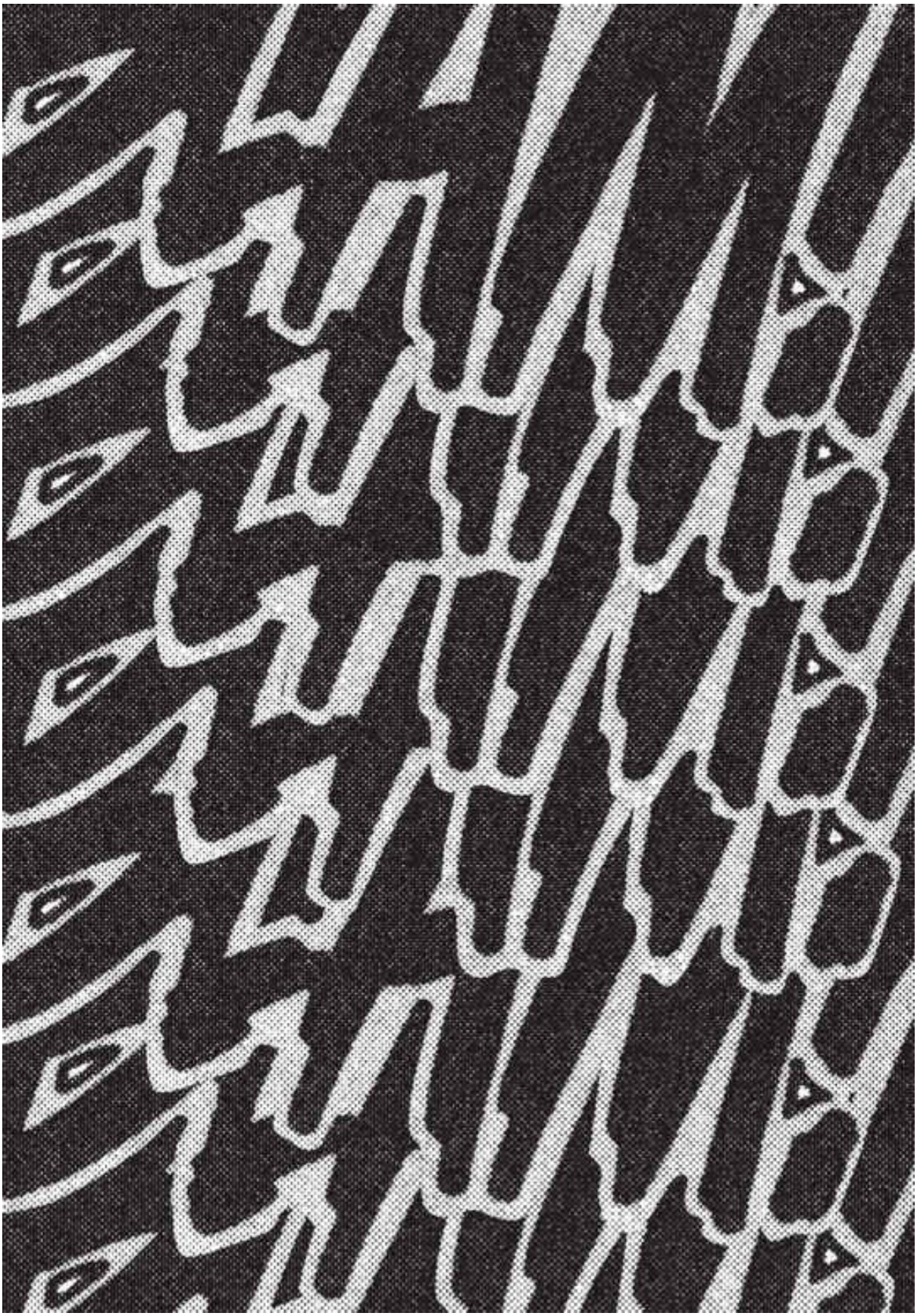
A Marvel Comics (que desde 2009 fazia parte do império Disney) lançou a linha Marvel NOW! em 2012, com o objetivo similar de revitalizar os títulos principais e apresentar novos. O propósito era o mesmo: acessibilidade. Todos os gibis receberiam novos leitores tão desembaraçados de passados compridos e complicados quanto possível. O primeiro lote foi lançado em outubro de 2012 como "o novo capítulo da saga contínua do Universo Marvel", de acordo com o editor-chefe Axel Alonso. Cada novo número 1 foi projetado como um ponto de entrada para leitores se envolverem nas aventuras dos Vingadores, X-Men, Capitão América, Quarteto Fantástico, Hulk e Homem de Ferro, entre outros.

O reposicionamento da marca foi visto como uma "renovação" após a conclusão do evento crossover *Vingadores versus X-Men* (abril/outubro de 2012), que a Marvel encarou como o ápice de uma década de narrativas complexas e nem sempre bem-sucedidas. Os títulos foram relançados com novas equipes criativas, visuais de personagens revisados e novas histórias iniciais, tudo parte de algo chamado "Marvel ReEvolution Initiative" [Iniciativa Marvel de Re-Evolução]. Alonso encarou a Iniciativa como um pontapé inicial para "nossa próxima década de histórias". Em parte, aquilo envolveria tirar escritores e desenhistas de personagens com que estavam acostumados e movê-los para novos que pudessem apresentar novos desafios. Não foi a restauração completa como *Os Novos 52* da DC, pois a Marvel queria levar os leitores principais com eles e dar um ponto de partida definido a possíveis novos leitores. Em vez disso, os autores da Marvel consideraram a Marvel NOW! uma nova "temporada" de histórias dentro do ambiente mais amplo do Universo Marvel. Enquanto os autores redescobriam os personagens a partir dos primeiros princípios, a esperança era que os leitores redescobrissem os gibis.

O uso de "apps" digitais (aplicativos usados em tablets e smartphones) ajudaria a aumentar o consumo da nova linha de revistas por parte dos leitores mais jovens, ligados em tecnologia. Assim como a DC, a Marvel estava tendo que se adaptar às mudanças que afetavam o mercado editorial como um todo, de livros a jornais, de revistas e gibis, conforme tudo isso era passado para o campo

digital. O uso difundido de smartphones e tablets deu à Marvel e à DC uma nova forma de chegar aos leitores quando a circulação impressa ameaçou despencar mais uma vez. Proliferaram inovações, como a arte dinâmica e interativa da "DC2: Multiverse", que permitia que os leitores determinassem o fim de uma história e oferecia vários resultados possíveis. Os Infinite Comics da Marvel prometiam avanços similares de "realidade ampliada" para os gibis.

Inevitavelmente, como costuma acontecer nas revistas em quadrinhos – seja com Jerry Siegel e Joe Shuster, Bob Kane, Stan Lee, Jack Kirby ou Steve Ditko –, algum escritor ou desenhista determinado vai surgir, capaz de empregar as novas mídias disponíveis agora a serviço de grandes histórias com uma nova geração de grandes super-heróis, dando aos gibis, sejam impressos ou digitais, um novo sopro de vida.




PARTE 5:
DOMINAÇÃO!



CAPÍTULO 12

SUPER-HERÓIS ALÉM DAS PÁGINAS: PARA O ALTO E AVANTE!

Dar vida aos super-heróis na tela tem sido um desafio constante, pois os cineastas lutam com a tecnologia na tentativa de fazer o público acreditar que um homem pode voar ou se balançar pela cidade em teias de aranha. A história dos filmes e das séries de TV de super-heróis com atores é a história das mudanças em tecnologia, da filmagem fotoquímica física dos anos 1940 às produções completamente digitais do século XXI. No entanto, o primeiro super-herói – o Super-Homem – foi inicialmente dramatizado apenas em som.

A primeira versão do Super-Homem fora das revistas em quadrinhos não foi um filme ou seriado cinematográfico, mas, sim, uma radionovela de longa duração que começou em 1940 e ficou onze anos no ar até 1951 (quando deu espaço para a série de TV de George Reeves). O programa de rádio fez parte de uma explosão de marketing em que a imagem do Super-Homem foi estampada em tudo, de quebra-cabeças a jogos, de cartões de felicitações a gomas de mascar. Bob Maxwell, ex-escritor pulp colocado no comando da Superman Inc., a subsidiária de marketing da DC, recebeu ordens de explorar implacavelmente a marca do Super-Homem além de revistas em quadrinhos e tiras de jornal. Antes da televisão, o rádio era a mídia dominante de entretenimento doméstico.

Maxwell criou o seriado com Allen Duchovny, diretor de publicidade da DC e depois produtor de séries animadas de super-heróis na TV. Os dois produziram amostras de programas para demonstrar o potencial do Super-Homem no rádio para possíveis patrocinadores (a grande maioria da programação de rádio dependia de patrocinadores – geralmente fabricantes de sabão, daí o termo "*soaps*" e "*soap operas*", em inglês, para novelas diárias). Esses pilotos nunca transmitidos atraíram a farinha de aveia Hecker, e o programa foi ao ar como uma série de exibição em cadeia de rádio a partir de 12 de fevereiro de 1940, estreando na emissora WOR em Nova York e em outras dez estações. A radionovela de quinze minutos, com o título *The Adventures of Superman*, era estrelada pelo locutor e ator de rádio Clayton "Bud" Collyer como Super-Homem e Clark Kent, fazendo vozes diferentes para o Homem de Aço e o "pacato repórter". Collyer permaneceu sem ser creditado pela própria vontade. Joan Alexander regularmente interpretava Lois Lane, que apareceu pela primeira vez no sétimo episódio, após Rollie Bester, esposa do escritor de *Lanterna Verde* e, 0 autor de ficção científica Alfred Bester, ter criado o papel.

Foi a narração inicial do seriado de rádio, primeiramente entoada por George Lowther e depois por Jackson Beck e ouvida em muitas variações, que mostrou um dos aspectos mais inesquecíveis do fenômeno Super-Homem. Era um breve resumo de suas habilidades: "Mais rápido que uma bala! Mais poderoso que uma locomotiva! Capaz de transpor altos prédios de um pulo só! Olhe, lá no céu! É um pássaro. É um avião. É o Super-Homem!" Aspectos-chave da mitologia do Super-Homem se originariam no rádio, e não nos gibis, embora muitos fossem adotados e adaptados posteriormente. O elemento mortal kryptonita surgiu na série radiofônica em 1943. Em um conjunto de episódios especialmente memorável, a Scarlet Widow divide kryptonita roubada entre um grupo de vilões – incluindo o Vulture (não o supervilão Abutre, da Marvel) e o Laugher – para que eles pudessem eliminar o Super-Homem. As frases icônicas "Para o alto e avante!" e "Isto parece um trabalho para o Super-Homem!" foram usadas frequentemente no programa. Personagens inventados para o rádio incluíam o editor de jornais Perry White (Julian Noa) e o office boy da redação (depois "foca" e fotógrafo) Jimmy Olsen (interpretado por Jackie Kelt e depois Jack Grimes). O programa radiofônico também sugeriu que o Super-Homem sabia voar, quando nas revistas em quadrinhos tudo que ele podia fazer até então era "transpor altos prédios de um pulo só". O uso criterioso de efeitos sonoros dinâmicos era suficiente. A primeira reunião de super-heróis entre o Super-

Homem e o Batman (geralmente interpretado por Matt Crowley) aconteceu no rádio (a partir de 1945, eles participariam de treze episódios juntos).

O primeiro episódio, “The Baby from Krypton” [“O bebê de Krypton”], escrito por George Ludlam, recontou a origem do Super-Homem, com Agnes Moorhead, estrela do *Mercury Theatre on the Air* de Orson Welles, interpretando Lara, a mãe de Kal-El. Isso acrescentou mais detalhes da vida em Krypton, enquanto o segundo capítulo (transmitido dois dias depois, pois o programa ia ao ar três vezes por semana), “Clark Kent, Reporter” evitou complicações ao dizer que Kal-El cresceu até se tornar adulto durante a viagem para a Terra. Veio uma série de aventuras pulp em seguida, e, em março de 1940, o programa adotou o formato de histórias divididas em vários episódios juntamente com ganchos eletrizantes. Já nas primeiras dez semanas da transmissão original do seriado, o programa chegou a 5,6 pontos de audiência, a maior medição de qualquer atração voltada para ouvintes infantis – e 35% dos ouvintes eram adultos. A partir de agosto de 1942, o programa foi ao ar pelo Mutual Broadcasting System (MBS)* como um seriado infantil ao vivo com episódios de quinze minutos de duração, recomeçando com uma história de origem, até ser expandido para trinta minutos em fevereiro de 1949. A American Broadcasting Company (ABC) adquiriu o programa em outubro de 1949, novamente no formato de episódios de meia hora, mas anunciou como um seriado dramático com apelo adulto. No encerramento da transmissão, *The Adventures of Superman* estava no ar em 85 mercados em todo o país.

*Importante emissora de rádio americana que foi a casa dos seriados radiofônicos do Cavaleiro Solitário (Lone Ranger) e do Sombra, além de ser a primeira em âmbito nacional a transmitir jogos das ligas de futebol americano (NFL) e beisebol (MLB). (N. T.)

Histórias memoráveis mostraram o Super-Homem enfrentando o Atom Man, uma criação de um cientista nazista que queria vingança pela derrota da Alemanha na guerra. Em uma história de 1946, “Clan of the Fiery Cross” [“Clã da Cruz Flamejante”], o Super-Homem encarna a Ku Klux Klan como parte de uma campanha abrangente a favor da tolerância racial e religiosa, em que Collyer também confirmou publicamente seu papel como o Super-Homem. Collyer deixou o programa após mais de 2 mil capítulos, pouco menos de um

ano antes do encerramento em 1951, e foi substituído por Michael Fitzmaurice. Collyer acabou dublando o Super-Homem não apenas nos famosos curtas animados da Fleischer/Famous que foram exibidos na mesma época, mas também nos desenhos animados de TV *The New Adventures of Superman* (1966-7), *Superman-Aquaman Hour of Adventure* (1967-8) e *Batman-Superman Hour of Adventure* (1968-9). Na saída de Collyer, Bob Maxwell já estava trabalhando em um novo Super-Homem para a nova mídia da televisão.

O Super-Homem voou alto em dezessete curtas-metragens animados de cinema entre 1941 e 1943, que aproximaram o personagem da versão em carne e osso. A Fleischer Studios, mais conhecida pelos curtas animados da Betty Boop e do Popeye, produziu os primeiros nove títulos. A Famous Studios da Paramount produziu a segunda leva de oito. A Paramount ganhara os direitos de fazer desenhos do Super-Homem e terceirizou o serviço para os irmãos Max e Dave Fleischer, que, na tentativa de fugir do negócio, alegaram que cada desenho custaria 100 mil dólares, quatro vezes o orçamento padrão para um curta-metragem de animação. A Paramount ofereceu 50 mil dólares por curta-metragem (ainda assim o dobro do padrão), o que permitiu que os Fleischer produzissem filmes de extrema qualidade que resistiram à prova do tempo. O primeiro, simplesmente intitulado *Super-Homem*, foi lançado em 26 de setembro de 1941 (outros vieram quase mensalmente) e foi indicado ao Oscar de 1941 de Melhor Curta-Metragem de Animação.

Usando grande parte do elenco do seriado de rádio e a famosa narração “Mais rápido que uma bala!”, os curtas-metragens do Super-Homem rapidamente recontaram a conhecida origem do Homem de Aço antes de jogá-lo em oito episódios em que enfrentaria um cientista louco, um exército de robôs voadores, assaltantes de trem de transporte de ouro, um dinossauro pré-histórico ressuscitado que aterroriza Metrópolis, uma gangue criminosa que voa em um foguete com formato de bala, um cometa que ameaça a Terra, animais de circo foragidos, um terremoto e uma erupção vulcânica mortal!

A atmosfera dinâmica e sombria de filme noir dos curtas-metragens da Fleischer influenciaria mais tarde Bruce Timm ao criar *Batman – A série animada* (1992-5) e *Superman – A Série Animada* (1996- 2000), pois ambas absorveram muita coisa do estilo Fleischer, de acordo com Timm. Alex Ross, desenhista do Super-Homem (*Reino do Amanhã*), também citou a animação dos Fleischer como uma influência em suas ilustrações do personagem. A música de

Sammy Timberg ajudou os curtas-metragens a chegarem às partes finais empolgantes e com uma edição precisa.

Quando a Fleischer Studio foi reorganizada pela Paramount como Famous Studios (sem os Fleischer), a animação foi simplificada e as tramas com conceitos avançados de ficção científica e fantasia foram substituídas por histórias patrióticas e jingoístas, começando com o lançamento em 18 de setembro de 1942 de "Japoteurs", em que o Super-Homem evita que sabotadores japoneses roubem um bombardeiro americano. Outros episódios mostraram o Homem de Aço viajando para o Japão a fim de sabotar o esforço do inimigo em "Eleventh Hour", enquanto um furioso Adolf Hitler aparece em "Jungle Drums", irritado quando o Super-Homem desbarata uma trama nazista. A série foi concluída com "Secret Agent", lançado em 30 de julho de 1943, em que o Super-Homem ajuda um agente federal a capturar um grupo de gângsteres. O alto custo (agora 30 mil dólares por episódio) foi um dos motivos do cancelamento, juntamente com a diminuição do interesse por parte dos exibidores. Os desenhos dos anos 1940 do Super-Homem tiveram desde então uma saudável vida futura na televisão, vídeo e DVD, e estão listados entre os melhores curtas-metragens animados já feitos, com o primeiro capítulo ocupando o 33º lugar na seleção *The Fifty Greatest Cartoons* ["Os cinquenta maiores desenhos"], votada por profissionais da animação. Outro espectador satisfeito dos desenhos do Super-Homem foi Jerry Siegel, que comentou: "Eles eram ótimos. Aquilo era animação plena, e os primeiros desenhos eram muito fiéis ao que estávamos fazendo nos gibis."

Após o rádio e os curtas de animação, o Super-Homem chegou um tanto quanto tarde ao cinema de carne e osso, superado por outros super-heróis, e um deles era nada menos que seu colega da DC, o Batman. Não foi por falta de interesse: quase na mesma hora em que o Super-Homem surgiu na página das revistas em quadrinhos, a Republic Studios expressou o desejo de levar as superfaçanhas para a telona em carne e osso. Seriados cinematográficos davam muito dinheiro nos anos 1940, lotavam cinemas, em episódios semanais de praticamente vinte minutos em lotes de doze a quinze capítulos. Cada capítulo empolgante da história maior terminava em um gancho quase impossível, com o herói e os amigos em algum perigo mortal, do qual rapidamente escapariam "com um salto" no início do episódio seguinte. Os seriados cinematográficos foram os precursores de novelas e séries dramáticas previsíveis de TV que vieram depois, mas eram apreciados por públicos entusiasmados.

A Republic Pictures era especialista em faroestes, seriados cinematográficos e filmes B baratos. O estúdio estava em negociação com a DC Comics para levar o Super-Homem ao cinema no início de 1940, mas o acordo exclusivo para fazer os curtas-metragens da Fleischer significou que não era possível produzir nenhum outro filme do personagem, em animação ou de carne e osso. A Republic rapidamente retrabalhou o roteiro planejado para o Super-Homem na forma de um seriado de quinze capítulos chamado *Mysterious Doctor Satan* (1940) e transformou o Homem de Aço no Copperhead, super-herói mascarado criado para o cinema, cujos métodos eram mais parecidos com os do Batman. Entretanto, o interesse romântico do Copperhead permaneceu se chamando Lois.

A Republic se voltou para a Fawcett Comics e fez um acordo para levar o Capitão Marvel para a tela grande. O resultado foi *As Aventuras do Capitão Marvel*, em doze capítulos, lançado nos cinemas a partir de 28 de março de 1941, o primeiríssimo super-herói de carne e osso das telonas que teve origem nos quadrinhos. O astro dos faroestes Tom Tyler foi o Capitão Marvel, enquanto Frank Coghlan interpretava seu jovem alter ego, Billy Batson. Os veteranos dos seriados John English e William Witney dirigiram, embora Witney estivesse preocupado em ter problemas para produzir efeitos convincentes de voo. Os especialistas em efeitos especiais Theodore e Howard Lydecker resolveram a questão ao fazer um boneco voar em fios quase invisíveis, engenhosamente editado com imagens de Tyler ou do dublê Dave Sharpe. A história mostrava o Capitão Marvel enfrentando o vilão mascarado Scorpion, dedicado a controlar uma arma mortal. Assim como aconteceu com a revista em quadrinhos, a DC tentou impedir legalmente o lançamento do seriado. A editora falhou, mas *As Aventuras do Capitão Marvel* provou que era possível levar um super-herói ao cinema de carne e osso.

O sucesso de *As Aventuras do Capitão Marvel* abriu a porteira, e o Fantasma, o herói pulp baseado na tira de jornal de Lee Falk e interpretado por Tom Tyler, veio a seguir em um seriado de quinze capítulos da Columbia em 1943, e o Capitão América (o primeiro super-herói Marvel na tela, e o único pelas três décadas que se seguiram) chegou ao cinema em quinze capítulos em 1944. Este foi o último seriado de super-herói da Republic e o mais caro. Assim como na maioria dos seriados, foram feitas mudanças significativas em relação aos gibis. O promotor público Grant Gardner (Dick Purcell) é o Capitão América, bem diferente do soldado Steve Rogers. Ele decide desmascarar o Scarab, outro dos vários vilões de seriados no período da guerra que procurava por superarmas como o Vibrador Dinâmico e o Relâmpago Eletrônico. Extraordinariamente, a

identidade secreta do Scarab é revelada ao espectador no início como sendo o curador de museu Doutor Cyrus Maldor (Lionel Atwill), embora o Capitão América ainda leve muitos episódios para descobrir isso…

Os direitos de cinema do Super-Homem finalmente foram para o produtor de baixo orçamento Sam Katzman em 1947, que levou o seriado para a Columbia Studios depois que tanto a Universal quanto a Republic declinaram. A Columbia produzira anteriormente um seriado do Batman em 1943. Katzman era um notório avarento em relação a orçamentos, e o seriado *Superman* sofreu com isso. Em vez dos métodos criativos usados nas cenas de voo em *As Aventuras do Capitão Marvel*, da Republic, Katzman empregou sequências baratas de animação malfeita para representar o deslocamento do Homem de Aço pelo céu. Esses desenhos não eram tão bem acabados como as versões anteriores da Fleischer e se integravam mal com as cenas de carne e osso. O baixo orçamento também levou à reutilização constante das mesmas cenas do Super-Homem voando sobre o campo em quase todos os capítulos. A história da origem do personagem foi recontada, e depois ele entrou em conflito com a Spider Lady (Carol Forman) pelo controle de um "raio redutor". A kryptonita era frequentemente usada para incapacitar o Homem de Aço (e para amarrar as tramas triviais). O seriado foi lançado nos cinemas a partir de 5 de janeiro de 1948.

As primeiras peças publicitárias para *Superman* (uma adaptação oficial do programa de rádio) alegavam que, como a Columbia e Katzman não conseguiram encontrar ninguém para interpretar o Super-Homem, eles contrataram o Homem de Aço de verdade! Kirk Alyn, ator e ex-dançarino, estava apenas interpretando Clark Kent, dizia o marketing. Noel Neill encarou o papel ingrato de Lois Lane, e o ritmo acelerado da filmagem cobrou um preço dos atores (o seriado era filmado em menos de quatro semanas) e raramente permitia que fosse feita mais de uma tomada para cada cena. Apesar de tudo – e graças ao apelo abrangente do Super-Homem –, ele se tornou rapidamente o seriado mais bem-sucedido já feito. A produção tinha um custo de 350 mil dólares por quatro horas de tempo de projeção, mas arrecadou mais de 1 milhão de dólares na bilheteria.

Uma sequência foi inevitável e chegou na forma de *Superman vs. o Homem Atômico** em 1950. Lex Luthor (Lyle Talbot, usando uma careca falsa mal-ajambrada) apareceu e adotou o improvável disfarce vilanesco de "Homem Atômico", que chantageia os habitantes de Metrópolis com destruição atômica. Também apareceram Lois Lane (Noel Neill novamente), o editor do *Planeta*

Diário Perry White (Pierre Watkin) e Jimmy Olsen (Tommy Bond). Luthor tenta criar kryptonita sintética (também uma trama de *Superman III*, de 1983) e consegue banir o Super-Homem para "o destino cruel vazio", similar à Zona Fantasma dos gibis (vista em *Superman – O Filme*, de 1978). Mais efeitos baratos de voo animado foram usados, enquanto as tomadas de Kirk Alyn voando foram melhoradas virando a câmera de lado. No clímax, uma esquadrilha de discos voadores animados controlados por Luthor ataca Metrópolis. *Superman vs. o Homem Atômico* era ambicioso, mas foi traído pelos péssimos efeitos visuais.

*Em inglês, o título é *Atom Man vs. Superman*, e o autor deste livro salienta a ordem dos créditos: primeiro o vilão, depois o herói. (N. T.)

Isso, entretanto, não deteria o Super-Homem, e ele voltou à telona no ano seguinte no filme *Superman and the Mole Men* ["Super-Homem e os Homens-Toupeira"] (1951), que proporcionou a primeira aparição de George Reeves como Super-Homem/Clark Kent e foi a base para a longeva série de televisão *As Aventuras do Super-Homem*. Filmado em preto e branco em menos de duas semanas, o filme de 58 minutos foi um teste para a série de TV (e mais tarde reeditado como os dois capítulos finais da primeira temporada sob o título de "The Unknown People"*). O roteiro foi de Bob Maxwell e do editor da DC Whitney Ellsworth (sob o pseudônimo Richard Fielding), e a direção ficou com o especialista em seriados rápidos Lee "Roll 'Em" Sholem.

*No box de DVD nacional da Warner Home Video, o título nacional se refere ao média-metragem de 1950 e batiza os episódios de "Os Homens-Toupeira". (N. T.)

A televisão causou o fim de grande parte dos seriados radiofônicos e, com o tempo, cinematográficos. Foi o próximo local óbvio para o Super-Homem pousar, e Jack Liebowitz, da DC Comics, estava com vontade de exercer um controle maior. Como prova de conceito, *Superman and the Mole Men* funcionou muito bem, embora tivesse poucas pretensões. Os "homens-toupeira" que moravam embaixo da terra eram anões usando mais carecas mal-

ajambradas, cujas vidas foram atrapalhadas pela perfuração de um poço de petróleo. A arma mais assustadora dos homens-toupeira aparentemente é um aspirador de pó com alguns tubos com cara de ficção científica presos, e algumas das cenas de voo do Super-Homem ainda usavam animação retirada dos seriados de cinema. No entanto, havia um tom mais maduro neste Super-Homem, sem alguns dos elementos juvenis dos seriados radiofônico e cinematográfico.

A Kellogg's assinou como patrocinadora (também estava muito envolvida com o seriado radiofônico anterior), e a série de TV começou a ser filmada em 1951. Ficou no ar entre 1952 e 1958 por seis temporadas, 104 episódios de meia hora, e as quatro temporadas finais foram filmadas em cores. George Reeves foi uma escolha inspirada como um Clark Kent mais durão e um Super-Homem amigável. Ele havia interpretado papéis menores em Hollywood, mas nunca com grande sucesso. Chegando perto dos quarenta anos de idade após um período no Exército, Reeves ficou grato pela oportunidade e decidiu tomar posse do papel. Comprometeu-se seriamente a um personagem que alguns outros atores consideravam um pouco bobo e tornou-se um líder de apoio moral no set e um embaixador gentil do programa em público. Reeves tolerou o sistema de cabos muitas vezes incômodo para produzir a ilusão do voo e se jogou de coração aberto nas cenas de ação que o papel exigia.

O elenco contava com Phyllis Coates como Lois Lane, uma personagem mais bem-desenvolvida do que tinha sido nas aparições anteriores, como uma repórter muito mais dinâmica. Noel Neill voltou na segunda temporada em diante. Jimmy Olsen também apareceu, interpretado por Jack Larson como alívio cômico, bem como Perry White, vivido por John Hamilton. No início, as tramas tipo filme noir envolviam gângsteres e escroques (como nos primeiros gibis *Superman*), mas as histórias posteriores ficaram mais parecidas com ficção científica, enquanto a série se tornou mais leve. Os vilões ficaram caricatos, e a violência dos primeiros episódios foi abrandada depois da pressão dos patrocinadores. Reeves dirigiu alguns dos episódios finais e apareceu como o Super-Homem no consagrado programa *I Love Lucy*.

Havia planos para, pelo menos, mais dois anos de episódios de *As Aventuras do Super-Homem*, mas eles tiveram que ser abandonados após a morte misteriosa de George Reeves em junho de 1959. Embora a causa por disparo de arma de fogo tenha sido oficialmente considerada suicídio, os que conheceram Reeves consideraram um fato improvável, pois pessoal e profissionalmente ele tinha muita coisa a favor no futuro. A história de Reeves foi a base do filme *Hollywoodland – Bastidores da Fama* (2006), estrelado por Ben Affleck (que

acabou usando o uniforme do Super-Homem naquela produção, bem como interpretando tanto o Demolidor quanto o Batman em outros filmes de super-heróis).

A perda do astro não esmoreceu Whitney Ellsworth, que tentou produzir duas séries derivadas. A primeira, *Super Pup* ["Superfilhote"], foi filmada em cores nos cenários de *As Aventuras do Super-Homem* em 1958. O episódio piloto horrível tinha atores vestidos como cachorros de maneira bizarra, interpretando versões caninas do Super-Homem e outros personagens. Jamais foi ao ar e tinha alguma semelhança com o posterior *Os Banana Splits* (1968-70). *Super Pup* permanece como uma estranha nota de rodapé na história dos super-heróis de carne e osso e pode ser assistido no YouTube. A segunda série foi um piloto para *The Adventures of Superboy* ["As aventuras do Superboy"], realizado em 1961. Johnny Rockwell interpretou Clark Kent/Superboy em um drama leve ambientado em Pequenópolis. Bunny Henning viveu Lara Lang. Treze roteiros foram escritos, mas apenas o piloto de 25 minutos intitulado "Rajah's Ransom" ["O resgate de Rajah"] foi feito, que também pode ser visto no YouTube.

Destas tentativas iniciais de representar o Super-Homem em carne e osso, a série de televisão foi obviamente a mais bem-sucedida. Provocou o maior impacto através de reprises constantes, e a decisão de filmar os últimos episódios em cores provou ser visionário, pois ajudou a prolongar a vida do programa. A caracterização de Reeves como Super-Homem e Clark Kent influenciaria muitíssimo a versão definitiva de seu quase xará Christopher Reeve no filme para cinema de 1978.

O Super-Homem foi o super-herói de revistas em quadrinhos original, mas o Batman tinha sido o primeiro da dupla a chegar ao celuloide, embora os seriados resultantes não tivessem sido impressionantes. O pouco dinâmico Lewis Wilson foi o primeiro a interpretar o Batman no seriado cinematográfico de quinze capítulos de 1943, produzido pela Columbia. Mais propaganda de guerra do que uma tentativa sincera de representar os gibis no cinema, o seriado dispensou os vilões dos quadrinhos e, em vez disso, optou por inventar um novo, o agente japonês Doutor Daka (J. Carrol Naish). Douglas Croft interpretou Robin com entusiasmo. Pelo menos, o leal mordomo de Bruce Wayne, Alfred (William Austin), teve uma aparição, e seu visual nas revistas em quadrinhos mudou como resultado. Apesar de se afastar do folclore estabelecido do Batman, o seriado contribuiu de fato para a crescente Batmitologia. A entrada secreta para a Batcaverna através de um carrilhão foi vista pela primeira vez ali e depois usada

no gibi, da mesma forma que a transformação de Clark Kent no Super-Homem em uma cabine telefônica saiu dos desenhos animados. Já o Batmóvel não era nada mais do que um Cadillac preto.

O Doutor Daka – que age a partir de uma base escondida na casa mal-assombrada de um parque de diversões – tem um dispositivo que transforma as pessoas em zumbis controlados pela mente, enquanto o Batman opera como agente do governo dedicado a atrapalhar seus planos. No clímax, Daka cai na própria armadilha, um poço cheio de crocodilos. Os censores impediram que o Batman agisse como o justiceiro que deveria ser, e o regime da Columbia de baixos orçamentos com apenas uma tomada fez com que o seriado parecesse barato e incluísse um bom número de erros de continuidade e cenas de luta malfeitas. As orelhas no uniforme do Batman pareciam mais chifres de Diabo, enquanto a roupa tinha uma aparência folgada e amorfa, assim como o físico de Wilson. Como o mundo estava em guerra e aquilo era propaganda, um número razoável de comentários racistas (o Batman se refere a Daka como “um japa”) foram feitos, e não americanos eram especialmente mal representados.

Apesar disso, *Batman* foi um sucesso, o suficiente para ganhar uma sequência em 1949, intitulada *Batman and Robin*. Essa segunda leva de quinze capítulos teve Robert Lowry como substituto de Wilson no papel do Batman e a entrada de Johnny Duncan como o Robin. Os limites de orçamento novamente deram as caras na tela, com pouca melhoria no figurino, e o Batcadillac foi substituído por um Mercury conversível de 1949. Juntando-se à Dupla Dinâmica para essa aventura estavam Jane Adams como Vicki Vale e Lyle Talbot como o Comissário Gordon. O Batsinal também fez sua estreia no cinema.

Da mesma forma como aconteceu no primeiro seriado, o oponente foi inventado para o cinema. O Wizard é um vilão que esconde o rosto com um capuz. Ele possui uma engenhoca que controla veículos e começa a destruir as vidas do Batman e do Robin. Assim como em *As Aventuras do Capitão Marvel* quase uma década antes, a identidade do Wizard é um segredo até a revelação no último capítulo, o que torna o seriado inteiro um jogo de adivinhação para o público. O problema com os seriados do Batman e do Super-Homem (e com a maioria dos outros seriados de aventuras com super-heróis) é que eles não são filmes de super-heróis, mas apenas outra versão do formato de seriado com figuras mascaradas estabelecido havia muito tempo, algumas das quais por acaso têm superpoderes. Havia pouco espaço nesses filmes para os super-heróis como são representados nas revistas em quadrinhos.

Em 1965, o seriado cinematográfico *Batman*, de 1943, foi relançado em uma maratona intitulada *An Evening with Batman and Robin* [“Uma noite com Batman e Robin”]. Esse evento fez tanto sucesso, especialmente em cinemas perto de campi universitários, que inspirou a criação de *Batman*, o seriado de TV pouco sério de 1966. Por três temporadas, entre janeiro de 1966 e março de 1968, a série de dois capítulos semanais (pelas duas primeiras temporadas) tentou recapturar a emoção dos seriados cinematográficos, com uma pincelada dos gibis e humor inteligente jogados no meio. Entre as duas primeiras temporadas, o mesmo elenco e equipe fizeram um filme, *Batman* (1966), no mesmo estilo.

Produzido pelas 20th Century Fox e Greenway Productions de William Dozier para a ABC Television, *Batman* era estrelado por Adam West como uma versão exagerada do Cruzado de Capa e Burt Ward como Robin, seu ajudante piadista. Parte explosão da pop art dos anos 1960, parte comédia exagerada, a série *Batman* dos anos 1960 captou o público mais abrangente possível (bem quando as revistas em quadrinhos adotaram um novo ar sério) e rapidamente se tornou o programa mais popular no ar. Os gráficos de *pow* e *zap* dos gibis foram usados com grande efeito na tela, e a série se concentrou propositalmente nos vilões excêntricos, trazendo astros para interpretar o vilão convidado da semana.

West e Ward interpretaram os papéis com contagiante entusiasmo, e West em especial se deliciava com o diálogo dado para o Batman, um papel que ele depois alegou ter vivido com seriedade. Frank Gorshin interpretou o Charada no episódio inicial em duas partes, e os astros que seguiram seus passos na vilania (alguns saídos dos gibis, outros criados para a série) incluíram Burgess Meredith (o Pinguim); Cesar Romero (o Coringa); Julie Newmar, Eartha Kitt e Lee Meriwether (todas como a Mulher-Gato); Vincent Price (o Cabeça de Ovo); Tallulah Bankhead (a Viúva Negra); Joan Collins (a Sereia); Ida Lupino (Doutora Cassandra); e Zsa Zsa Gabor (Minerva).

O tema inesquecível de Neal Hefti, o Batmóvel brilhante (a versão mais consagrada), o Batsinal e a representação de Gotham se tornaram icônicas; a série foi o primeiro contato com o Batman para muitos espectadores jovens. De início, o Batman alcançou imensa popularidade e capturou o espírito da época dos frenéticos anos 1960 com sua mistura de humor, diversão e crimes cômicos. Para aqueles que encaravam os quadrinhos com seriedade, porém, esta versão teria um impacto negativo duradouro, que tornou o personagem intocável até o filme de 1989 de Tim Burton.

Com a mesma rapidez que se transformou em um sucesso, *Batman* virou notícia velha quando a audiência sofreu uma enorme queda durante a terceira e última temporada, em 1968. A ABC cancelou a produção de novos episódios, mas os 120 produzidos continuaram a ser exibidos em emissoras locais em reprises por muitos anos, o que os tornou muito conhecidos para gerações de espectadores. Houve uma continuação animada, *As novas aventuras de Batman* (1977), com as vozes de West e Ward, enquanto o Batman de Ward apareceu no desenho *Superamigos* (1973-86, baseado na Liga da Justiça da América). O Batman e Robin de Ward e West até fariam duas participações especiais em episódios dos anos 1970 de *Scooby-Doo*.

O programa de 1966 transformou Adam West em um astro (ele continua explorando o papel até hoje, no século XXI), e a interpretação dele do Batman (que na imaginação popular superou facilmente a das revistas em quadrinhos) teve finalmente a entrada permitida nos salões sagrados da própria DC com o gibi *Batman '66* (2013), que adaptou as versões de West e Ward do Batman e Robin para as páginas dos quadrinhos (o que apenas foi possível após anos de confusão jurídica terem sido resolvidos).

O Super-Homem também entrou na onda da versão exagerada em 1966, dessa vez ao vivo nos palcos com "It's a Bird… It's a Plane… It's Superman" ["É um pássaro… É um avião… É o Super-Homem"], que teve 129 apresentações na Broadway. Popular com o público mais jovem das matinês, o espetáculo humorístico do Super-Homem (Bob Holiday) se balançando em um aparato de voo no palco enquanto cantarolava canções esquecíveis não conseguiu divertir a plateia adulta. David Newman e Robert Benton escreveram o programa e se envolveriam mais a fundo nos filmes do Super-Homem dos anos 1970. O musical foi adaptado para a televisão em 1975 e ressuscitado brevemente duas vezes em 1967, e depois novamente em 1992, 2002, 2007, 2010 e 2013.

De fato, os super-heróis geralmente não decolaram nos palcos, vide o musical de rock *Spider-Man – Turn off the Dark* (2011), que viveu uma história conturbada de atrasos, acidentes e uma surra da crítica. *Holy Musical, Batman!*, uma paródia de 2012, ficou em cartaz brevemente em Chicago e pode ser vista no YouTube; e, em 2008, uma obra genérica de super-heróis, *Save the World*, ocupou os palcos de Nova York, após o sucesso da série de televisão *Heroes*. Talvez as versões mais bem-sucedidas de super-heróis ao vivo nos palcos tenham sido os *stunt spectacular arena shows*,* como *Marvel Universe LIVE!* e *Batman Live!*, cujo evento é mais circo do que teatro.

*Tipo de atração de alguns parques de diversões (como o Six Flags, DisneyWorld) com dublês realizando proezas de ação ao vivo, interpretando personagens da cultura pop como Indiana Jones e o Batman em meio a lutas coreografadas, saltos, explosões e uso de veículos (como o Batmóvel). (N. T.)

O sucesso inicial de *Batman* na TV em 1966 gerou, pelo menos, um seriado derivado inspirado em super-heróis: *O Besouro Verde*. George W. Trendle criou o Besouro Verde como o herói de um seriado radiofônico em 1936, que acompanhava as aventuras do combatente mascarado do crime Britt Reid, ao lado de Kato, o ajudante japonês (depois filipino, por causa da Segunda Guerra Mundial). Assim como o Batman, o Besouro Verde apareceu em dois seriados cinematográficos dos anos 1940 (*O Besouro Verde* [1940] e *A Volta do Besouro Verde* [1941]) da Universal Pictures, dirigido por Ford Beebe. Após o sucesso televisivo de *Batman*, o Besouro Verde também foi para a ABC em uma única temporada de aventuras de combate ao crime, estrelada por Van Williams como Reid/Besouro Verde, e Bruce Lee como Kato. Os personagens até participaram de um crossover de dois episódios com o Batman e apareceram em “Um pouco de ação” e “Alegria de Batman”, durante a segunda temporada do programa no início de março de 1967. O Besouro Verde também apareceu nas revistas em quadrinhos (1940-9, 1967 e 1989-95) e foi o foco de um filme de paródia malsucedido em 2011.

O Batman e o Super-Homem provaram que eram populares como super-heróis de cinema e televisão em carne e osso, mas nenhuma das várias interpretações havia agradado plenamente aos verdadeiros fãs. Novas tentativas seriam feitas na década de 1970 para levar os super-heróis à televisão, mas os orçamentos e a tecnologia acabaram por decepcioná-los. Somente em 1978, com *Superman – O Filme*, estrelado no cinema por Christopher Reeve, o público tradicional finalmente seria convencido de que um homem, de fato, pode voar.

CAPÍTULO 13

SUPER-HERÓIS ALÉM DAS PÁGINAS: ACREDITANDO QUE UM HOMEM PODE VOAR

Depois da incursão consagrada do Batman nos anos 1960, a década de 1970 seria a primeira era verdadeiramente bem-sucedida dos super-heróis na televisão. William Dozier, o produtor de *Batman*, fizera uma tentativa malsucedida de uma série *Wonder Woman* em 1967 ao produzir um piloto de cinco minutos, enquanto houve um telefilme de 1974 com Cathy Lee Crosby como uma Mulher-Maravilha sem superpoderes. O telefilme seguinte, de 1975, tinha a ambientação de guerra dos quadrinhos bem como Lynda Carter no figurino icônico e gerou uma primeira temporada de episódios regulares na ABC (1975-9). Embora tivesse sido um sucesso de audiência, a série era cara. Cancelado pela ABC após um ano, o programa foi adquirido pela CBS, que o remodelou como uma série contemporânea, ainda com Carter, o maior trunfo da atração.

A série apresentou a ideia de Diana Prince se transformar na Mulher-Maravilha girando o corpo, o que depois foi incorporado aos quadrinhos e desenhos animados como *Liga da Justiça sem Limites* (2004-6). Inicialmente fiel à origem da personagem nas revistas em quadrinhos (da abertura animada com painéis de gibis até o uso de estrelas animadas para as transições entre cenas, e a aparição de texto em estilo de quadrinhos na tela), a série se afastou das raízes

nas páginas coloridas dos gibis. A primeira temporada contou com Debra Winger (*Laços de Ternura*) em duas histórias como a Garota Maravilha, Drusilla, a irmã mais nova de Diana.

O lento envelhecimento de Diana, por causa do biótipo de amazona, fez com que a mesma personagem aparecesse nos episódios da segunda e terceira temporadas, ambientados na década de 1970. Ela se tornou agente de uma organização de combate ao crime que recebia ordens de um chefe que não é visto (ao estilo de *As Panteras*). Enquanto os primeiros episódios mostram a Mulher-Maravilha usando os superpoderes para acabar com gangues de criminosos, os capítulos posteriores tiveram robôs, um clone de Adolf Hitler e alienígenas invasores. As tentativas da terceira temporada de se manter "descolada" resultaram em episódios com Diana andando de skate e trilha sonora de discoteca. Ela também desenvolveu o poder de se comunicar telepaticamente com animais. A série foi cancelada para favorecer *Os Gatões*. Várias séries de TV de super-heróis que não eram de revistas em quadrinhos também foram exibidas nos anos 1970, incluindo *O Homem de Seis Milhões de Dólares* (1974-8), *A Mulher Biônica* (1976-8) e *O Homem do Fundo do Mar* (1977-8, uma cópia que misturava Namor, o Príncipe Submarino e o Aquaman, estrelada por Patrick Duffy).

Houve uma adaptação mais direta, ainda que não inteiramente bem-sucedida, de um super-herói para televisão na forma de *O Retorno do Homem-Aranha** (1977-9), o primeiro da nova onda de super-heróis da Marvel a chegar à telinha. A seguir, veio o desenho animado (com trabalho de Ralph Bakshi) para a ABC *Homem-Aranha* (1967-70), lembrado com carinho (e muitas vezes psicodélico), e os segmentos "Spidey Super Stories" do programa educativo *The Electric Company*, que usava balões de diálogos para ensinar as crianças a ler. *O Retorno do Homem-Aranha*, estrelado por Nicholas Hammond, teve apenas treze episódios exibidos ao longo de quase três anos. Um piloto (passado nos cinemas da Europa)** recontou a origem do Homem-Aranha. O Homem-Aranha de Hammond sofreu com os mesmos problemas do traje folgado do Batman original, em 1943. Stan Lee descartou o seriado como "juvenil demais", e ele foi cancelado, sendo considerado um fracasso pela maioria dos fãs.

*No Brasil, o piloto de duas horas foi exibido nos cinemas como *Homem-Aranha*, e a série em si foi batizada de *O Retorno do Homem-Aranha*. (N. T.)

**E também do Brasil, como observado em nota da página anterior. (N. T.)

Mais bem-sucedido foi *O Incrível Hulk*, seriado que durou cinco anos a partir de 1977, contando 82 episódios. Criado por Kenneth Johnson, também responsável por *A Mulher Biônica*, a série se desviou da revista em quadrinhos, mas tornou-se a versão do Hulk mais lembrada pelo público tradicional. Bill Bixby fez uma interpretação comovente como o atormentado David Banner, enquanto o fisiculturista Lou Ferrigno fez um belo esforço de dar vida ao grandalhão verde. Perseguido pelo repórter de jornal Jack McGee (Jack Colvin), Banner foge após ter sido atingido por uma dose de raios gama por acidente, o que resulta em transformações no Hulk movidas pela raiva. O bordão que Banner dá como alerta – "Não me irrite, você não vai gostar de me ver zangado"* – pegou, e a série foi um grande exemplo de aventuras episódicas de super-heróis na televisão (principalmente graças à produção de Johnson). Uma trilogia de telefilmes em sequência (*A Volta do Incrível Hulk*, 1988; *O Julgamento do Incrível Hulk*, 1989; e *A Morte do Incrível Hulk*, 1990) deu continuidade à história, com a aparição do Thor (Eric Allen Kramer) e do Demolidor (Rex Smith) na esperança de gerar mais séries derivadas (o que não deu certo). A morte de Bill Bixby em 1993 deu fim ao programa em andamento.

*O bordão teve várias traduções na dublagem, como "Não me irrite, você não vai gostar de me ver zangado", "Não me irrite, você não vai gostar de me ver nervoso" e "Não me irrite, você não vai gostar de me ver irritado". (N. T.)

Dois personagens notáveis da Marvel apareceram em telefilmes exclusivos no fim dos anos 1970. O primeiro foi *Doutor Estranho* (1978), com Stan Lee como consultor e a intenção de ser o piloto de uma série completa, jamais realizada. Peter Hooten estrelou o telefilme da CBS, escrito e dirigido por Phillip DeGuere. O Doutor Estranho se vê em conflito com a feiticeira Morgana Le Fey. John Mills deu um toque de classe a uma produção de resto fraca como o pai de Stephen Strange, Thomas Lindmer. Este e outros programas da Marvel na CBS

(incluindo *O Incrível Hulk*) foram resultado de um acordo exclusivo de desenvolvimento entre a editora e a emissora. Lee esteve envolvido em todos os projetos, mas achou que contribuiu mais em *Doutor Estranho*.

Houve também dois telefilmes do Capitão América estrelados por Reb Brown, com uma história de origem e passado completamente renovados. Em *Capitão América* (1979) e *Capitão América 2* (1979), a origem no período de guerra foi abandonada, substituída por um acidente químico que resulta em Steve Rogers (Brown) injetado com um "superesteroide", o que lhe dá força e reflexos ampliados. Este Capitão América é um agente federal americano com uma motocicleta a jato (ele usa um capacete azul de moto) que se prende a uma asa-delta. O para-brisa da moto é destacável e cumpre dupla função como o escudo redondo do Capitão. A continuação coloca o Capitão América contra um general revolucionário terrorista (Christopher Lee) que ameaça a cidade de Portland com um produto químico que acelera o envelhecimento. Quando o general atira um frasco do produto no Capitão América, ele ricocheteia no escudo do herói e causa a morte do vilão por envelhecimento.

Um das produções televisivas mais estranhas sobre super-heróis na década de 1970 só pode ser *Legends of the Superheroes* ["Lendas dos super-heróis"] (1979). Essa mistura de programa de variedades e seriado dramático trouxe de volta Adam West como o Batman e Burt Ward como o Robin (além do icônico Batmóvel), que se juntaram ao Capitão Marvel (Garrett Craig), Lanterna Verde (Howard Murphy), Flash (Rod Haase) e Átomo (Alfie Wise), entre outros. A primeira das duas horas mostra os heróis se reunindo para comemorar o aniversário do velho herói Scarlet Cyclone, mas a Legião do Mal (incluindo Frank Gorshin reprisando o Charada) invade a festa, o que faz os heróis procurarem por uma bomba escondida. A segunda hora foi no estilo de "fritada de celebridade",* tendo Ed McMahon como apresentador, em que os defeitos de cada um dos super-heróis era exposto. Mais bizarra ainda, essa parte incluiu um número musical. *Legends of the Superheroes* foi uma experiência final estranha, porém inesquecível, para os super-heróis dos gibis na televisão das décadas de 1960 e 1970 que hoje pode ser vista em DVD.

*Os programas tipo "*celebrity roasts*" envolvem um painel de convidados que fazem piadas humilhantes sobre um convidado famoso. No Brasil, o formato foi copiado no programa *Fritada*, do Multishow. (N. T.)

A estrada foi longa para o sucesso fenomenal do influente *Superman – O Filme* (1978). Desenvolvido em 1973, vários roteiristas e diretores fizeram tentativas para adaptar a história do Super-Homem para o cinema moderno, até que Tom Mankiewicz conseguiu cortar o gigantesco roteiro original de Mario Puzo (*O Poderoso Chefão*) e dar ao filme um verniz mais sério. Os produtores Ilya e Alexander Salkind (que levaram um ano para convencer a DC que tratariam com dignidade o material) sentiram tanta firmeza de que um novo *Superman* blockbuster de grande orçamento seria um sucesso que eles rodaram o filme e boa parte da continuação, *Superman II*, juntos.

O maior problema inicial foi encontrar um novo Super-Homem, um processo seletivo sujeito ao veto da DC Comics. Uma lista de nomes de comum acordo foi elaborada, incluindo sugestões bizarras como Muhammad Ali, Steve McQueen e Clint Eastwood. A pré-produção começou em 1976 sem um protagonista, embora Marlon Brando tivesse assinado contrato como o pai do Super-Homem, Jor-El, e Gene Hackman tivesse sido escalado como Lex Luthor, que planeja destruir a Califórnia como parte de um plano de investimento imobiliário. Richard Donner se comprometeu a dirigir ambos os filmes.

A procura do ator para o Super-Homem continuou, com figuras como Robert Redford, Burt Reynolds e Sylvester Stallone sendo consideradas. A caçada se ampliou para abranger duzentos atores desconhecidos, segundo rumores. O diretor de elenco do filme havia sugerido Christopher Reeve, mas Donner e os produtores não foram convencidos de início; eles achavam que o ator era jovem demais e não suficientemente atlético. Reeve, então com 25 anos, fez um teste de cena em fevereiro de 1977 e preparou-se para o papel seguindo uma dieta e uma série de exercícios supervisionados por Dave Prowse, o ator do Darth Vader. Ele conquistou Donner, e as filmagens começaram no mês seguinte no Pinewood Studios, onde Krypton foi construída. Os dois filmes foram rodados por mais de dezoito meses, e as filmagens finalmente se encerraram em outubro de 1978, com Richard Lester completando *Superman II* após Donner brigar com os Salkind e sair do projeto (a edição de Donner foi reconstruída posteriormente e lançada em DVD em 2006).

O material promocional do primeiro filme prometia que “você vai acreditar que um homem pode voar”, mas a equipe de produção originalmente não fazia muita ideia de como conseguir o efeito. As opções anteriores de usar animação ou colocar alguém entrando e saindo de cena aos pulos não seriam críveis numa produção com esse nível de ambição. O efeito principal foi uma combinação de suspensão em cabos, filmagem com tela azul, retroprojeção e o novo sistema de

projeção frontal Zoptic criado por Zoran Perisic, com Reeve às vezes pendurado no ar em um molde de corpo especialmente modelado. Foi o suficiente para dar ao filme um artifício singular: efeitos de voo genuinamente convincentes que nenhum filme de super-herói de carne e osso conseguira antes.

Embora tivesse almejado um lançamento em junho de 1978, no quadragésimo aniversário da *Action Comics* número 1, atrasos nas filmagens e na pós-produção resultaram em uma estreia em dezembro de 1978. O filme arrecadou pouco mais de 300 milhões de dólares mundialmente, apenas atrás de *Grease – Nos Tempos da Brilhantina*, o maior filme do ano. O crítico Roger Ebert resumiu as opiniões de muitas pessoas no *Chicago Sun-Times*: "*Super-Homem – O Filme* é puro deleite, uma combinação maravilhosa de todas as coisas antiquadas das quais nunca nos cansamos de verdade: aventura e romance, heróis e vilões, efeitos especiais arrasadores e inteligência. Reeve está perfeito no papel. Qualquer escolha ruim teria arruinado o filme." A combinação do carismático Reeve como Super-Homem e sua interpretação completamente diferente e acanhada como Clark Kent, a música de John Williams, e a capacidade do diretor Richard Donner de combinar a admiração pelas habilidades do Super-Homem (como as exuberantes cenas de voo) com alguns personagens realistas, especialmente a Lois Lane sagaz de Margot Kidder, estabeleceram um ponto alto que nenhum filme desse herói conseguiu igualar ainda.

As sequências se mostraram como uma série de retornos inferiores, com *Superman II* (1980) colocando o Homem de Aço de Reeve contra um trio de criminosos kryptonianos liderados pelo General Zod (Terence Stamp), inspirados naqueles vistos em "Três super-homens de Krypton" (*Super-Homem* número 65, de julho de 1950). Lois Lane descobre a identidade secreta do Super-Homem como Clark Kent (embora o conhecimento seja apagado na conclusão do filme), e Lex Luthor retorna após ter escapado da prisão. A produção conturbada, combinada com um aumento progressivo do humor, fez com que o segundo filme não fosse tão bom quanto o primeiro, mas muitos fãs consideram que os dois filmes juntos narram uma saga completa do Super-Homem.

A coisa apodreceu mesmo em *Superman III* (1983), de Richard Lester. Após terem sido tão reverentes ao material original nos dois primeiros filmes, da abertura em tom de sépia de *Superman – O Filme* em que um menino é visto folheando as páginas da *Action Comics* número 1, à reposição da bandeira americana na Casa Branca no fim de *Superman II*, os Salkind pisaram na bola. A comédia dominou o super-heroísmo, com Richard Pryor, o comediante sensação

do momento, como o sem noção Gus Gorman. A única redenção foi a atuação de Reeve, especialmente no conflito com a versão maligna de si mesmo. Annette O'Toole foi um belo reforço como Lana Lang, mas o resto foi uma decepção após a forma quase perfeita com que os dois primeiros filmes capturaram a essência que o Super-Homem tinha na imaginação popular. Os três primeiros longas-metragens incluíram praticamente todas as histórias do Homem de Aço que merecem ser contadas, da origem à luta contra Lex Luthor, a perda e a recuperação dos poderes, a revelação da identidade para Lois Lane e o conflito contra si mesmo.

O filme derivado *Supergirl* (1984) e o capítulo do Super-Homem com Christopher Reeve, *Superman IV – Em busca da paz* (1987) foram desnecessários e testemunharam a série cinematográfica de super-heróis mais bem-sucedida (até então) morrer de forma infame. A comédia novamente estava presente em *Supergirl*, de Jeannot Szwarc, e embora Helen Slater tivesse sido uma Supergirl leve e jovem, ela foi cercada por figuras (Peter Cook, Peter O'Toole e Faye Dunaway) que claramente acharam que um filme de super-heróis era uma desculpa para exagerar nas atuações. O quarto *Superman*, dirigido por Sydney J. Furie, foi uma confusão mal concebida, apesar da tentativa do astro Christopher Reeve de controlar o projeto. Foi ideia dele usar o Homem Nuclear (Mark Pillow), exprimindo suas fortes opiniões antinucleares, mas o corte extremo no orçamento por parte da Cannon Films arruinou o filme, que resultou em uma bagunça sem sentido.

O fracasso de crítica e de bilheteria de *Superman IV – Em Busca da Paz* (que arrecadou apenas 15 milhões de dólares nos Estados Unidos) prejudicou o astro Christopher Reeve, que se desencantou durante a produção, com medo de que o filme fosse "terrível". Apesar disso, Reeve permaneceu (e para muitos ainda permanece) a melhor versão em carne e osso do cinema. Paralisado em 1995 após ter caído de um cavalo, Reeve continuou atuando e apareceu em alguns episódios de *Smallville – As Aventuras do Superboy.* Ele sempre encarou o papel do Super-Homem como uma bênção e comentou: "Siegel e Shuster criaram um pedaço da mitologia americana. Foi um privilégio para mim ser o guardião nas telas do personagem nos anos 1970 e 1980. Haverá muitas interpretações do Super-Homem, mas o personagem original, criado por dois adolescentes na década de 1930, vai durar para sempre." Christopher Reeve morreu de ataque cardíaco em 2004, com apenas 52 anos.

A televisão nos anos 1980 e 1990 fez várias tentativas de acompanhar a versão triunfante de Reeve como o maior Super-Homem das telas. *O Super-*

Herói Americano (1981-3) foi estrelado por William Katt como um professor que ganhou superpoderes e um traje vermelho de super-herói de alienígenas. O programa de comédia para família teve fãs, mas *As Aventuras do Superboy* (1988-92) fez mais por representar adequadamente a causa dos super-heróis na televisão. Produzido pelos Salkind (no momento em que o Super-Homem chegava ao quinquagésimo aniversário) como um derivado do primeiro trio de filmes do Homem de Aço, a série foi estrelada por John Haymes Newton como Clark Kent mais jovem e o Superboy. Vários escritores da DC contribuíram com roteiros, e a série se desenvolveu por quatro temporadas (com Gerard Christopher estrelando a partir da segunda). Após ter começado como uma brincadeira alegre, a série assumiu um tom mais sombrio e sério, talvez refletindo os filmes *Batman* no cinema, da mesma época. O final da quarta temporada originalmente mostrou o Superboy morto pelas mãos de Lex Luthor, mas teve que ser modificado para explicar que ele fingira a própria morte, pois a série fora cancelada então. A disputa jurídica contínua pelo Superboy fez com que o programa saísse do ar e permanecesse indisponível por muitos anos, até que uma resolução em 2005 permitiu que a série completa fosse lançada em DVD.

Por mais de uma década, o Super-Homem de Christopher Reeve manteve a coroa de melhor versão em carne e osso do super-herói no cinema. Quando um filme do Batman – um longa-metragem de grande orçamento havia muito tempo em desenvolvimento – se aproximou de ser produzido no fim da década de 1980, uma controversa escolha de elenco mostrou como era difícil encontrar um ator adequado para personificar super-heróis icônicos dos quadrinhos coloridos na tela.

Batman (1989) seria o maior filme do ano e formaria o modelo para muitos filmes de super-heróis dos anos 1990 e além, mas o caminho para o sucesso em Gotham City não foi fácil. O produtor Jon Peters penou por vários anos para montar uma produção que se distanciasse o máximo possível da exagerada série de TV de 1966, mas a visão não teve foco até o diretor Tim Burton ser atrelado ao projeto. A sensibilidade para contos de fadas sombrios de Burton mostrou a cara em *Os Fantasmas se Divertem* (1988), e assim sendo ele ficou encarregado de levar algo das *graphic novels O Cavaleiro das Trevas* e *A Piada Mortal* para a telona. Um roteiro inicial do escritor de gibis Steve Englehart foi retrabalhado por Sam Hamm para incluir flashbacks que cobrissem a história da origem do Batman, em vez de construir o filme ao redor de uma recontagem cronológica,

como fora feito em *Superman – O Filme* (1978). Burton trabalhou com o desenhista de produção Anton Furst para criar uma Gotham City singular e transformá-la em um personagem no filme de uma maneira que Metropólis nunca tinha sido realmente em qualquer um dos filmes do Super-Homem. Burton achou que as trevas da cidade eram um reflexo do coração sombrio do Batman.

O maior problema foi encontrar atores principais para os papéis do Batman e sua nêmesis, o Coringa. Entre os nomes sugeridos para um possível Homem-Morcego estavam Mel Gibson, Pierce Brosnan (que depois se tornou James Bond), Tom Selleck, o eterno *Magnum*, e o comediante Bill Murray. Burton decidiu por Michael Keaton (o astro de *Os Fantasmas se Divertem*), um ator mais conhecido por papéis leves e cômicos. Isso provocou controvérsia no meio do fandom de quadrinhos (a Warner Bros. recebeu mais de 50 mil cartas de protesto), que se rebelaram contra a escolha e fizeram campanha contra o filme. O criador do Batman, Bob Kane, foi contratado como "consultor criativo", em grande parte para apaziguar os fãs do Homem-Morcego (ele também faz uma breve aparição especial). Apenas depois de assistirem ao filme, os fãs aceitaram a seriedade com que Keaton encarou o papel. Igualmente conhecido por atuações exageradas, Jack Nicholson se tornou o Coringa graças a um salário épico (6 milhões de dólares adiantados, mais uma porcentagem da arrecadação da bilheteria, o que dizem ter garantido ao ator por volta de 60 milhões de dólares) que o colocou no mesmo nível de Marlon Brando em *Superman – O Filme*. Ele venceu Tim Curry, John Lithgow e até mesmo David Bowie para ficar com o papel.

O filme foi rodado nos Pinewood Studios, no Reino Unido, entre outubro de 1988 e janeiro de 1989, e contou com Kim Basinger como Vicki Vale, e Michael Gough como Alfred. O Robin, o ajudante do Batman, estava originalmente no roteiro, com Kiefer Sutherland sendo considerado para o papel, mas o personagem foi descartado nas revisões de texto, pois Burton queria se concentrar apenas no Batman. Ele enxergou o longa-metragem como um "duelo de aberrações" que colocava o Batman e o Coringa como forças iguais, porém em oposição. O filme se tornou um blockbuster graças a uma campanha inteligente de marketing que popularizou uma logomarca modernizada do Batman. O longa-metragem arrecadou 411 milhões de dólares no mundo todo e tornou-se o primeiro filme a faturar mais de 100 milhões de dólares em apenas dez dias. Permaneceu sendo o longa-metragem de super-heróis de quadrinhos de

maior bilheteria até que *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, a reinvenção do personagem feita por Christopher Nolan, o superou em 2008.

Batman, de Tim Burton, apresentou uma história de origem para o Coringa em que ele foi o responsável pela morte dos pais de Bruce Wayne antes que um acidente químico o transformasse de criminoso pé de chinelo em um supervilão. Embora o filme tenha sido um enorme sucesso, ele recebeu críticas por privilegiar estilo em vez de conteúdo e por se concentrar no design em vez de na trama. Um dos resultados do longa-metragem foi *Batman – A Série Animada* (1992-5), de Bruce Timm, um elogiado desenho animado de TV que se inspirou nos curtas-metragens da Fleischer sobre o Super-Homem, feitos nos anos 1940. Ele, por sua vez, gerou *Batman – A Máscara do Fantasma* (1993), o longa-metragem de animação lançado nos cinemas, e *Superman – A Série Animada* (1996-2000) no mesmo estilo art déco-neonoir inconfundível.

O sucesso de *Batman* levou a *Batman – O Retorno* (1992), que muitos consideraram superior. Burton dirigiu novamente, com o Batman de Keaton enfrentando a Mulher-Gato de Michelle Pfeiffer. Na história de origem da personagem, ela se transforma de uma reles secretária em uma vingadora vestida em PVC. O filme foi uma sátira social, com o empresário Max Shreck (Christopher Walken) planejando uma usina hidrelétrica para Gotham, e o Pinguim (Danny DeVito) em uma malfadada campanha pela prefeitura e querendo se vingar pelo responsável por sua vida nos esgotos da cidade. Robin mais uma vez estava no roteiro (com Marlon Wayans escalado para interpretá-lo como um delinquente juvenil), mas foi novamente descartado. Talvez por causa do tom mais sombrio, *Batman – O Retorno* arrecadou menos na bilheteria mundial, com um total de 283 milhões de dólares, apesar de resenhas em sua maioria positivas. Isso foi o suficiente para fazer do filme o terceiro de maior bilheteria de 1992.

Interessada em produzir filmes do Batman mais aceitáveis pelo público, a Warner Bros. convocou Joel Schumacher como diretor tanto de *Batman Eternamente* (1995) quanto de *Batman & Robin* (1997). Val Kilmer substituiu Keaton em *Batman Eternamente*, com Nicole Kidman como a Dra. Chase Meridian, Tommy Lee Jones no papel do Duas Caras, e Jim Carrey como o Charada. O Robin finalmente estreou, interpretado por Chris O’Donnell. Schumacher tentou voltar para as revistas em quadrinhos originais, evitando o conto de fadas sombrio que impregnou a versão de Burton. Infelizmente, seus dois filmes do Homem-Morcego foram mais comparáveis à bobagem exagerada da série de Adam West do que qualquer coisa que algum dia tenha aparecido

entre as capas dos gibis. Este capítulo mais pitoresco teve críticas ambíguas, mas uma bilheteria mundial maior de 336 milhões de dólares em 1995 garantiu um quarto filme.

Kilmer foi substituído pelo astro de *Plantão Médico*, George Clooney, ao lado de um papel maior para o Robin de O'Donnell, que chegou ao título de *Batman & Robin* (1997). Arnold Schwarzenegger apareceu em primeiro lugar nos créditos como um exagerado Senhor Frio, enquanto os trajes de borracha dos astros foram redesenhados para ostentar mamilos proeminentes. Também foram incluídas a Hera Venenosa (Uma Thurman) e uma sobrinha de Alfred que vira a Batmoça (Alicia Silverstone). Em uma imprudente mudança de tom, o filme usou os conceitos do Batman para fazer rir, mas não conseguiu encontrar um público receptivo – os fãs de quadrinhos criticaram o longa-metragem pela atitude em relação ao Batman, e o público em geral foi afastado pela abordagem irônica. *Batman & Robin* foi um fracasso de bilheteria, arrecadou apenas 238 milhões de dólares ao redor do mundo e tornou-se sinônimo de produção desastrosa. O crítico de cinema do *Los Angeles Times*, Kenneth Turan, culpou o longa-metragem de 1997 por matar a série cinematográfica do Batman.

Na década de 1990, enquanto o Batman decolava na telona, os super-heróis ficaram mais sombrios na telinha. *Flash* (1990-1) foi uma série conceituadíssima, uma versão com toques de filme noir do supervelocista Barry Allen, estrelada por John Wesley Shipp como Allen e Amanda Pays no papel da cientista Tina McGee, que fornece a tecnologia do herói e serve como interesse romântico. Levando o super-heroísmo dos gibis a sério, em vez de usá-lo para fazer rir, *The Flash* conquistou uma legião de fãs em sua única temporada. Vilões convidados especiais, tais como o Trapaceiro* de Mark Hamill (o Luke Skywalker de *Star Wars*), podem ter feito lembrar a série *Batman* dos anos 1960, porém, por mais que os personagens ou a situação fossem excêntricos, este Flash sempre se levou a sério. Como um programa caro e movido a efeitos especiais, *The Flash* não conseguiu ter telespectadores suficientes para ir além de uma única temporada, mas marcou o território ocupado mais tarde por séries como *The Cape* (2011), entre outras.

*Na dublagem da exibição original da Rede Globo, o Trickster virou o Prestidigitador. Hoje, no seriado moderno *The Flash* (2014-), o personagem (novamente vivido por Mark Hamill e também com uma

versão mais jovem presente no elenco) passou a ser o Trapaceiro na legendagem e dublagem da TV a cabo. (N. T.)

A maior série de super-heróis da década de 1990 foi bem mais leve e confiante: *Lois & Clark – As Novas Aventuras do Superman* (1993-7) se concentrou tanto no romance quanto no super-heroísmo. Dean Cain foi bem-sucedido em envergar a grande capa de Christopher Reeve como um Super-Homem mais jovem e inocente e um Clark Kent mais dinâmico, com Teri Hatcher se inspirando na Lois Lane de Margot Kidder para fazer sua versão. A palavra-chave em *Lois & Clark* foi "diversão", pois deixou de lado as trevas do Batman da tela grande e refletiu alegremente a natureza edificante da mitologia do Super-Homem.

A história de origem é recontada e ambientada no meio da década de 1960 (o que torna Clark/Super-Homem contemporâneo aos anos 1990), com os Kent batizando o filho como "Clark Jerome Kent" (uma homenagem a Jerry Siegel). A mãe de Clark faz o traje de Super-Homem antes de ele ir para Metrópolis, onde consegue um emprego no *Planeta Diário* e resgata a colega Lois Lane, o que a faz desenvolver uma paixão pelo Homem de Aço. Todos os elementos da história principal são repetidos em tom de comédia romântica, e o formato episódico permitiu haver variedade, com alguns capítulos de caráter mais sério do que outros, mas a comédia movida por personagens permeava a série.

Lex Luthor (John Shea) é representado como um empresário corrupto de Metrópolis que frequentemente entrava em conflito com o Super-Homem e Clark, enquanto outros vilões, tais como o Senhor Mxyzptlk, Galhofeiro, Metallo e o Homem dos Brinquedos, foram tirados dos gibis da DC. A série se concentrou mais na ação em seu decorrer, ao mesmo tempo que enfatizava a ligação romântica entre Lois e Clark. No terceiro ano no ar, o programa atraía quinze milhões de telespectadores, enquanto exibia vários episódios criando expectativas para o futuro casamento dos personagens principais. O casório acabou acontecendo em um episódio da quarta temporada intitulado "Juramos por Deus, desta vez não é brincadeira",* e a série chegou ao fim com um gancho que não foi resolvido.

*Tradução da caixa de DVDs da quarta temporada, lançada pela Warner Home Video. O episódio do casamento é o terceiro dos 22 da última

temporada. (N. T.)

Lois & Clark – As Novas Aventuras do Superman provou que um programa de TV semanal sobre super-heróis era possível, antes mesmo que a tecnologia digital tornasse os efeitos especiais mais fáceis e baratos. Valendo-se do prestígio dos filmes do Super-Homem, Dean Cain era, ao mesmo tempo, bem parecido e no entanto suficientemente diferente da versão de Christopher Reeve para a série dar certo. *Lois & Clark* também foi uma abordagem divertida e agradável sobre o conceito dos super-heróis, que tinha se tornado um pouco sombrio nos filmes de cinema da mesma época, e assim ofereceu uma diferença providencial. Cain também apareceria posteriormente em um episódio de *Smallville*.

Vários filmes de super-heróis dos anos 1990 seguiram a linha dos primeiros dois filmes sombrios do Batman. A trilogia *Darkman – Vingança sem Rosto* (1990-6) foi a tentativa de Sam Raimi de criar seu próprio super-herói após não conseguir comprar os direitos do Batman nem os do Sombra, o herói pulp. Liam Neeson estrelou como um cientista atacado por um mafioso e abandonado como morto, mas que retorna para se vingar graças à pele sintética. É um tributo dinâmico e pitoresco aos filmes de monstros da Universal das décadas de 1930 e 1940 que gerou duas sequências que saíram diretamente para o mercado de vídeo, *Darkman II – O Retorno de Durant* (1995) e *Darkman III – Enfrentando a Morte* (1996), que trocou o ator do papel principal e enfatizou o personagem coadjuvante de Durant, interpretado por Larry Drake.

Nos anos 1990, o cinema finalmente apresentou vários super-heróis negros. *Spawn* (1997), personagem de Todd McFarlane, foi estrelado por Michael Jai White como o vingador vindo do inferno em um filme bem vagabundo dirigido pelo ex-animador da Industrial Light & Magic* Mark Dippé, embora o longa-metragem possa se gabar de ter sido o primeiro com um ator negro interpretando um verdadeiro super-herói de gibi. Shaquille O'Neal veio a seguir como o personagem da DC John Henry Irons em *Aço* (1997), do evento editorial de 1993, "O Retorno do Super-Homem". Facilmente o melhor desta leva de filmes foi *Blade – O Caçador de Vampiros* (1998), estrelado por Wesley Snipes como o personagem da Marvel. Um filme estiloso, dirigido por Stephen Norrington, *Blade* não era apenas um super-herói negro, mas um anti-herói meio vampiro. O sucesso do longa-metragem deu origem a duas sequências (*Blade II* [2002] e *Blade – Trinity* [2004]) e à série de TV *Blade* (2006), que teve vida curta.

*Industrial Light & Magic, empresa de efeitos especiais fundada por George Lucas para realizar o primeiro *Star Wars* (1977), até hoje é responsável pelos efeitos de grandes blockbusters. (N. T.)

O Corvo, o herói sombrio dos quadrinhos góticos de James O'Barr, se tornou um filme malfadado dirigido por Alex Proyas em 1994, mais lembrado pela morte de Brandon Lee por tiro no set de filmagem (filho de Bruce Lee, de *O Besouro Verde*) do que pelo visual estiloso e pela sedutora atmosfera gótica. Eric Draven, interpretado por Lee, volta dos mortos para vingar seu assassinato e o da noiva. Três continuações cinematográficas – *O Corvo: Cidade dos Anjos* (1995), *O Corvo: Salvação* (2000) e *O Corvo: Vingança Maldita* (2005) – e uma série de televisão (*O Corvo: O Caminho do Paraíso* [1998]) exploraram vários personagens "o Corvo" ressuscitados, com resultados cada vez piores. Uma restauração para o século XXI segue presa no limbo.

As super-heroínas continuaram a ser destaque pela ausência. Talvez a de maior visibilidade tenha sido a série *Black Scorpion*. Joan Severance estrelou o telefilme de 1995 produzido por Roger Corman como uma justiceira fantasiada ao estilo do Batman. Veio uma sequência, *Black Scorpion II: Aftershock* (1996), novamente com Severance. Michelle Lintel assumiu o papel para a série de TV, em 2001. Além de *Supergirl* (1984), houve poucos motivos para comemorar, embora *Tank Girl – Detonando o Futuro* (1995) tivesse lá seus momentos, com Lori Petty como a Tank Girl e Naomi Watts no papel da Jet Girl. Tanto *Bela e Perigosa* (1996, estrelado por Pamela Anderson), inspirado no gibi da Dark Horse, *Barb Wire*, quanto *Mulher-Gato* (2004, com Halle Berry, sem nenhuma conexão com *Batman – O Retorno*), que levou anos em produção, têm pouco que os recomende. *Elektra* (2005), derivado de *Demolidor* com Jennifer Garner (que posteriormente se casou com Ben Affleck, ator de *Demolidor* e futuro Batman), foi melhor. A única esperança para as super-heroínas reside na explosão do cinema de super-heróis do século XXI, que com o tempo encontrará espaço na telona para a Mulher-Maravilha ou a Miss Marvel.*

*O filme da Mulher-Maravilha será lançado em 2017 com Gal Gadot novamente no papel que ocupou em *Batman vs Superman – A Origem da Justiça*, e a Marvel escalou a vencedora do Oscar Brie Larson (*O Quarto*

de Jack) como a Capitã Marvel, em filme previsto para chegar ao circuito em 2019. (N. T.)

Juiz Dredd, o maior personagem da *2000 AD* britânica, foi parar no cinema duas vezes, a primeira com Sylvester Stallone em *O Juiz* (1995), filme massacrado pela crítica, e depois com Karl Urban em *Dredd* (2012), mais elogiado. O longa-metragem de Stallone cedeu à vaidade do astro ao fazer Dredd remover o capacete icônico (o que jamais foi feito nos quadrinhos). As lições foram aprendidas para o segundo filme, em que Urban permanece de capacete o tempo todo. *O Juiz* se voltou para a comédia (na forma do ajudante Rob Schneider), enquanto *Dredd* enfatizou a violência para corresponder com o que era mostrado nas revistas em quadrinhos, o que resultou em uma classificação indicativa para adultos. Feito como um projeto britânico (filmado na África do Sul), *Dredd* foi mais fiel ao personagem e ambientação criados por John Wagner e Carlos Ezquerra do que a versão anterior. Embora tenha sido um fracasso de bilheteria, os fãs torceram por uma sequência.*

*O filme fracassou na bilheteria, mas foi um sucesso de vendas em vídeo ao ser lançado em DVD/Blu-ray, o que ainda desperta interesse por parte dos produtores e do astro Karl Urban em realizar a continuação. (N. T.)

Outra tendência notável nos filmes de super-heróis da década de 1990 foi a retomada de heróis pulp, como *Rocketeer* (1991, baseado no gibi de Dave Stevens), *O Sombra* (1994, baseado no personagem de seriado radiofônico de Walter B. Gibson, criado em 1931), *O Fantasma* (1996, baseado na tira de jornal de Lee Falk), uma tendência ressuscitada no século XXI com produções como *The Spirit – O Filme* (2008, baseado nas tiras de jornal idiossincráticas de Will Eisner)* e *O Besouro Verde* (2011, feito como paródia estrelada por Seth Rogen).

*E dirigido por Frank Miller. (N. T.)

Após a reinvenção imensamente bem-sucedida do Super-Homem nos anos 1970 com o carismático Christopher Reeve, e o Batman mais sombrio da atuação de Michael Keaton – bem como todos os derivados e filmes inspirados pelo sucesso dos dois –, era possível considerar que o cinema de super-heróis gozasse de boa saúde durante a década de 1990. No entanto, isto não foi nada comparado ao que viria a acontecer quando surgiu a Era Marvel de filmes de super-heróis.



CAPÍTULO 14

SUPER-HERÓIS ALÉM DAS PÁGINAS: A ERA MARVEL DO CINEMA

A primeira Era Marvel de filmes de super-heróis foi lançada de certa forma vergonhosa com *Howard, o Super-Herói* (1986), produzido por George Lucas. Mal recebido, o filme foi seguido por *O Justiceiro* (1989), filme de ação tosco em que o musculoso Dolph Lundgren interpretava Frank Castle, "a arma de um homem só contra o crime", movido pela vingança em nome da família morta. Houve dois filmes posteriores: *O Justiceiro* (2004), com Thomas Jane, e *O Justiceiro – Em Zona de Guerra* (2008), com Ray Stevenson. Todas essas produções provaram que o Justiceiro jamais seria o alicerce principal para sustentar o Universo Marvel no cinema.

Super-heróis clássicos foram abordados em *Capitão América* (1990) e *The Fantastic Four* (1994), mas ambos os filmes não trataram dignamente os respectivos personagens. Matt Salinger (filho do escritor recluso J. D. Salinger) interpretou Steve Rogers, com Scott Paulin como sua nêmesis, o Caveira Vermelha. A ambientação de guerra foi mantida, com o Capitão América congelado e despertado nos dias de hoje. Infelizmente, o longa-metragem foi barato e não teve a tecnologia de efeitos para honrar os super-heróis. *The Fantastic Four* sofreu com um baixo orçamento similar. Feito a mando do produtor alemão Bernd Eichinger pelo especialista em filmes B Roger Corman

por 1 milhão de dólares para estender a opção de uso dos direitos sobre o Quarteto Fantástico, o filme permaneceu sem ser lançado (até escapar uma versão pirata, inicialmente em VHS). *The Fantastic Four* deixou Eichinger com a faca e o queijo na mão para explorar os filmes de super-heróis após *X-Men* (2000): *Quarteto Fantástico* (2005) e *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* (2007). Desta vez, a história de origem teve um orçamento de 90 milhões de dólares e um elenco estelar com Ioan Gruffudd como Reed Richards, Jessica Alba no papel de Sue Storm, Chris Evans como Johnny Storm, Michael Chicklis intepretando Ben Grimm, e Julian McMahon no papel do Doutor Destino. Um sucesso de grande orçamento, o filme teve *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* como sequência de 130 milhões de dólares, que acrescentou o "arauto do Galactus" de Jack Kirby, com Doug Jones atuando como o Surfista, dublado por Laurence Fishburne. Uma restauração da série com novos astros – que retomou o título original de *Quarteto Fantástico* – foi lançada em 2015, assinada por Josh Trank, diretor de *Poder sem Limites* (2012).

Esses primeiros filmes da Marvel, juntamente com *Blade* (1998), abriram caminho para a segunda Era da Marvel, muito mais bem-sucedida, lançada por *X-Men* (2000), da 20th Century Fox. O longa-metragem de Bryan Singer foi o primeiro desde *Superman – O Filme*, de Donner, e *Batman*, de Burton, a fazer os super-heróis na telona de maneira adequada. Com pesos pesados como Patrick Stewart no papel do Professor Xavier e Ian McKellen como o Magneto, o tom foi estabelecido logo de início para essa versão séria dos quadrinhos. Um elenco de nomes estelares interpretou os mutantes superpoderosos, mas o destaque (como aconteceu nos gibis) foi o Wolverine, que ganhou vida graças a Hugh Jackman (escolhido após Russell Crowe e Dougray Scott, os primeiros a serem considerados, terem recusado). O caráter grupal do filme fez com que houvesse espaço para personagens femininas (Halle Berry como Tempestade, Anna Paquin no papel de Vampira e Famke Janssen como Jean Grey) ficarem lado a lado com os super-heróis masculinos mais tradicionais. Quase indiscutivelmente, *X-Men* foi o primeiro filme de super-heróis a se destacar para o público convencional que não contava com "a grande dupla", o Super-Homem e o Batman. O carismático Wolverine de Jackman estabeleceu a base para uma série que parece durar décadas.

Singer novamente comandou a sequência *X-Men 2* (2003), mas saiu do projeto de *X-Men – O Confronto Final*, em que ocorre uma guerra entre os X-Men e a Irmandade de Mutantes, para assumir *Superman – O Retorno* (2006). No lugar dele, Brett Ratner encerrou a trilogia, mas o terceiro filme – em que

uma “cura” para a mutação é descoberta e Magneto ressuscita Jean Grey como a Fênix – foi mal em relação à crítica. Jackman ganhou dois filmes solo, *X-Men Origens – Wolverine* (2009) e *Wolverine Imortal* (2013), ambos recebidos de maneira ambígua. A série enfraquecida ganhou um novo sopro de vida com *X-Men – Primeira Classe* (2011), ambientado nos anos 1960, com James McAvoy interpretando um Professor Xavier mais jovem e Michael Fassbender como Magneto. A continuação, *X-Men – Dias de um Futuro Esquecido* (2014), reuniu os dois X-elencos em um épico de pulos temporais baseado numa história idolatrada dos gibis, alterada para colocar o foco mais uma vez no Wolverine de Jackman.

Essa nova seriedade no cinema de super-heróis se espalhou para a série seguinte da Marvel – que se tornou um enorme sucesso –, a exuberante trilogia *Homem-Aranha* da Columbia Pictures com Tobey Maguire como Peter Parker. O caminho, que partiu da série de TV de 1977 com Nicholas Hammond até o quebrador de recordes *Homem-Aranha* (2002), envolveu Roger Corman, a Cannon Films (por cinco anos entre 1985 e 1990), a sucessora da Cannon, a Carolco, e James Cameron, o diretor de *Avatar*. Enquanto isso, a Marvel Comics declarou falência em 1996 (assim como a Carolco) e foi reorganizada em 1998, quando (após anos de atrasos jurídicos) os direitos para cinema do Homem-Aranha foram parar na Columbia.

Sam Raimi (*Uma Noite Alucinante – A Morte do Demônio** [1981]) foi uma escolha surpreendente para a produção deste blockbuster. Seus sucessos recentes tinham sido filmes de orçamentos medianos, mas, como um fã de longa data de gibis, ele já havia criado *Darkman – Vingança sem Rosto* (1990) e levou uma pegada de revista em quadrinhos para *Uma Noite Alucinante 3* (1992). Raimi conteve sua câmera frenética para *Homem-Aranha*, embora tenha feito a maioria das cenas em que o Aranha é visto se balançando pelo horizonte da cidade. O filme quebrou recordes no fim de semana de estreia e acabou recolhendo 822 milhões de dólares no mundo todo. Raimi e Maguire fizeram os dois filmes seguintes, *Homem-Aranha 2* (2004), com Alfred Molina no papel do Dr. Octopus, e *Homem-Aranha 3* (2007), em que um trio de vilões – Venom, Homem-Areia e um novo Duende Verde – quase sobrepujou a trama. A série do Homem-Aranha seria restaurada dentro de cinco anos.

*Inicialmente lançado em vídeo no Brasil como *A Morte do Demônio*, o *Evil Dead* original ganhou “Uma Noite Alucinante” como título após sua

sequência, *Evil Dead 2*, ter sido batizada apenas como *Uma Noite Alucinante* (sem o 2). A partir do terceiro filme, a numeração da série foi consertada e a titulação, padronizada. Sim, é confuso. (N. T.)

Enquanto isso, em 2005, a Marvel organizou-se em relação a explorar seus super-heróis na telona, via Marvel Studios. A única restrição se dava por causa dos contratos preexistentes sobre os direitos do Quarteto Fantástico, Surfista Prateado, Demolidor (e Elektra) e os X-Men, que estavam com a 20th Century Fox, enquanto o Homem-Aranha e o Motoqueiro Fantasma ficaram com a Columbia (Sony Pictures Entertainment). Os direitos de Namor, o Príncipe Submarino, estavam na Universal e eram improváveis de serem explorados, enquanto a Lionsgate Cinema controlava o Homem-Coisa e o Justiceiro, e Blade permanecia na New Line Cinema. Tirando isso, a Marvel estava livre para usar qualquer um dos outros personagens, e o chefão do estúdio Kevin Feige começou a desenvolver uma lista de produções (distribuídas pela Paramount) que apresentariam as mesmas histórias interconectadas e crossovers de personagens que eram uma assinatura-chave dos gibis do Universo Marvel desde a década de 1960. Esse potencial atraiu a Disney para a Marvel, que comprou a empresa por 4 bilhões de dólares em 2009.

Antes da "Iniciativa Vingadores" (como o grande plano da Marvel ficou conhecido), a DC, a eterna rival da editora, trouxe o Batman de volta à telona, inspirando-se na recente abordagem séria dos super-heróis cinematográficos de *X-Men*. O fracasso da versão exagerada de *Batman & Robin*, em 1997, aposentou a Batsérie, mas sempre houve roteiristas e diretores criativos interessados em trazer de volta o Cruzado de Capa. Um destes roteiristas era David S. Goyer, que desenvolveu uma abordagem mais realista do Cavaleiro das Trevas com Christopher Nolan.

Goyer escreveu *JSA** (1999) para a DC Comics antes de participar da criação da série de TV *FlashForward* (2009). Anteriormente, escreveu o roteiro de *O Corvo: Cidade dos Anjos* (1996) e da trilogia *Blade* (1998-2004), e também trabalhou em *Batman Begins* (2005). Nolan lançou a carreira com *Following* (1998), um thriller urbano de baixo orçamento ambientado em Londres; depois fez *Amnésia* (2000), um filme de narrativa não linear, e *Insônia* (2002, refilmagem de um longa-metragem norueguês de 1997). Ele se juntou a Goyer para abordar a Warner Bros. em 2003, na tentativa de produzir um filme do

Batman mais “humano”, ambientado na realidade e num mundo mais “identificável”, inspirado mais nas restrições da narrativa dramática clássica do que nos excessos da fantasia dos gibis – o resultado foi *Batman Begins*.

*Reformulação da antiga Sociedade da Justiça da América, publicada aqui no gibi brasileiro *Liga da Justiça* pela Panini. (N. T.)

O filme apresentou uma história de origem cinematográfica mais elaborada para o Batman, em que Bruce Wayne não veste o Bat-traje por mais de uma hora. Christian Bale foi uma escolha que não provocou a revolta dos fãs que inicialmente acompanharam Michael Keaton, Val Kilmer e George Clooney. Michael Caine ficou com o papel de Alfred, enquanto Morgan Freeman interpretou Lucius Fox, o facilitador de tecnologias e negócios de Wayne (que aparece nas revistas em quadrinhos da DC desde 1979). Liam Neeson foi escalado como Ra’s al Ghul, líder da antiga Liga das Sombras, que, disfarçado como Henri Ducard, atua como mentor de Bruce Wayne e ensina as artes marciais que ele depois usa como o Batman. Cillian Murphy foi Jonathan Crane, mais conhecido como o Espantalho, que usa um gás venenoso de medo para abalar Gotham City. Gary Oldman conquistou uma nova legião de fãs como o austero Comissário James Gordon, policial de Gotham City.

O Batman e Bruce Wayne de Bale foram as versões mais realistas vistas no cinema. Inspirado na abordagem de Keaton, Bale evitou a patetice das atuações de Adam West e Clooney. Para Goyer, Bale foi o único ator capaz de dar uma personalidade distinta tanto para Wayne quanto para o Batman, porém Bale sofreu um pouco de zombaria pela escolha de engrossar a voz para falar em tom grave quando era o Homem-Morcego (algo que Keaton também tinha feito, em menor escala). Nolan comentou que Bale tinha “exatamente o equilíbrio entre trevas e luz que eles procuravam”.

O filme abandonou os aspectos de fantasia de Tim Burton e Joel Schumacher, e colocou seu Bruce Wayne e o Batman em um mundo ao estilo de filme noir mais notavelmente real, em que Chicago (em *Batman Begins* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* [2008]) e Pittsburgh (em *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge* [2012]) serviram como Gotham City. Goyer inspirou-se propositalmente em *Superman – O Filme* (1978) de Donner como uma maneira de representar o crescimento de Bruce Wayne como um

personagem contemporâneo do século XXI e sua transformação consequente no Batman. *X-Men* abriu o caminho para *Batman Begins*, o que resultou em um público muito receptivo a um filme de super-heróis sério, que deu ao longa-metragem uma arrecadação de 373 milhões de dólares (menos do que *Batman* de Tim Burton rendeu em 1989). No entanto, *Batman Begins* preparou o terreno para as duas continuações da saga épica de Nolan sobre o Homem-Morcego, *Batman – O Cavaleiro das Trevas* e *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, as quais renderam mais de 1 bilhão de dólares cada.

A versão do Batman de Nolan e Goyer desencadearia uma série de novos filmes de super-heróis, muitos dos quais dariam o pontapé inicial com histórias de origem mais sombrias e realistas dos personagens principais (incluindo Homem de Ferro, O Incrível Hulk e séries que não são de super-heróis, como *Star Trek*, *O Exterminador do Futuro*, Sherlock Holmes e James Bond). Os críticos acharam que Nolan mostrou mais nitidamente do que Burton o que motiva Bruce Wayne a se tornar o Batman e apresentou esta escolha como um fardo que ele tem que carregar, tanto física quanto psicologicamente. Nolan tinha certeza de uma coisa sobre seu universo do Batman: outros super-heróis fantasiados não existiam, pois, do contrário, ele achava que as decisões de Wayne seriam muito diferentes. Esta versão não era nada parecida com o consequente Universo Marvel Cinematográfico ou com a versão seguinte do Cruzado de Capa, que seria colocada contra o Homem de Aço.

A desconstrução dos super-heróis que dominou as revistas em quadrinhos da metade da década de 1980 inspirou em parte a nova versão do Batman e ficou nítida em vários outros filmes de super-heróis distintos do início do século XXI. Tanto *Hancock* (2008) quanto *Watchmen – O Filme* (2009) mostraram visões diferentes dos super-heróis. Em *Hancock*, Will Smith interpretou um super-herói alcoólatra, imprudente e insensível que deve aprender a usar os poderes em benefício das pessoas (um tópico abordado em *The Return of Captain Invincible* [“A Volta do Capitão Invencível”], de 1983), enquanto *Watchmen – O Filme* foi uma apresentação exageradamente fiel ao gibi (embora com um clímax alterado), dirigido por Zack Snyder (*Homem de Aço*).

Vários filmes de quadrinhos apresentaram personagens que eram fora do comum ou que tinham poderes, mas que não eram necessariamente heroicos. Nicolas Cage estrelou em *Motoqueiro Fantasma* (2007) e *Motoqueiro Fantasma – Espírito da Vingança* (2012) como o super-herói sobrenatural Johnny Blaze, um motociclista acrobata recrutado pelo Diabo para executar

vingança sobre a Terra. Ron Perlman foi o Hellboy de Mike Mignola nos filmes de Guillermo del Toro, *Hellboy* (2004) e *Hellboy II – O Exército Dourado* (2008), uma criatura demoníaca invocada pelos nazistas, mas criada para agir em defesa da humanidade. Keanu Reeves foi o exorcista John Constantine em *Constantine* (2005), baseado na revista em quadrinhos *Hellblazer*, que lutava tanto contra demônios quanto anjos. Também tornando indistintas as diferenças esteve o filme de ação *O Procurado* (2008), em que o contador comum vivido por James McAvoy descobre que tem habilidades super-humanas e faz parte de um sindicato secreto de assassinos.

Talvez um dos melhores filmes de super-heróis (e nem sempre reconhecido como tal) seja *Corpo Fechado* (2000), de M. Night Shyamalan, estrelando Bruce Willis e Samuel L. Jackson (que depois interpretaria Nick Fury da Marvel em vários filmes). Willis é David Dunn, único sobrevivente de uma batida de trem, que, aos poucos, descobre ser indestrutível. Elijah Price, personagem de Jackson, nasceu com uma doença rara que faz seus ossos se quebrarem com muita facilidade, o que resulta no apelido Senhor Vidro. Uma história de origem de super-herói e supervilão, *Corpo Fechado* coloca Dunn e Vidro em pontos opostos do espectro, onde um é um herói relutante e o outro, um vilão involuntário. É uma perspectiva inteligente sobre os super-heróis, que aplica sutilmente a noção de painéis de revistas em quadrinhos nas tomadas e dá a cada personagem uma paleta de cores singular. O diretor Quentin Tarantino chamou *Corpo Fechado* de “uma recontagem brilhante da mitologia do Super-Homem”.

A televisão também se envolveu na desconstrução dos super-heróis, com séries como *Heroes* e *Misfits*. Na primeira temporada, *Heroes* (2006-10) dissecou de maneira afiadíssima o gênero dos super-heróis ao apresentar um grupo de pessoas que desenvolvem superpoderes ao redor do mundo. O programa se perdeu nas últimas temporadas, mas foi notável ao aplicar a abordagem de *Corpo Fechado* ao vilão Sylar (Zachary Quinto), um relojoeiro que vai atrás de outros super-heróis para roubar seus poderes. *Heroes* também lembra *Watchmen* quando os heróis se reúnem para evitar uma explosão nuclear profetizada para ocorrer em Nova York. Da mesma maneira, *Misfits* (2009-13) falava de um grupo de jovens que cumpriam pena de serviços comunitários e são atingidos por uma tempestade de raios que lhes dá diversos superpoderes. Cheio de irreverência, o programa também se embaralhou na própria mitologia, mas a segunda série montada em volta de uma versão do futuro de Simon (Iwan Rheon) ajudando os amigos foi bem realizada.

A maior série de TV foi *Smallville – As Aventuras do Superboy* (2001-11), uma recontagem revisada da juventude de Kal-El. Tom Welling interpretou Clark Kent na série de longa duração que era definida pelo lema “Sem voo, sem collant”. Bebendo muito na fonte do catálogo da DC Comics para se inspirar, e livremente remixando e reinventando elementos, o programa mostrou Clark Kent fazendo amizade com o ligeiramente mais velho Lex Luthor, enquanto “meteoritos” que caíram na Terra com a nave de Kal-El são responsáveis por vários personagens desenvolverem superpoderes – alguns viram heróis enquanto outros se voltam para a vilania. Quanto mais durava a série, mais difícil ficava adiar o momento em que Clark Kent teria que se tornar o Super-Homem. Foi uma expansão consagrada e – graças em grande parte aos avanços na tecnologia de efeitos visuais – convincente da mitologia do Super-Homem. *Smallville* gerou uma série associada de vida curta, *Mulher-Gato** (2002-3), que não conseguiu se inspirar adequadamente no passado do Batman com o mesmo sucesso. Houve também um fracassado piloto feito para *Aquaman* (2006), estrelado por Justin Hartley (que depois apareceu em *Smallville* como Oliver Queen/Arqueiro Verde). Uma série sobre um jovem Bruce Wayne é discutida há anos e ainda não foi ao ar, embora *Gotham* (2014-), ambientada em uma Gotham City pré-Batman, seja promissora.

*Inadequado título nacional para a exibição na TV aberta brasileira de *Birds of Prey*, baseado nas Aves de Rapina, supergrupo criado pela Oráculo. Na formação da TV, contou com a Caçadora (aqui filha do Batman e da Mulher-Gato) e Dinah Redmond, a filha da Canário Negro. A Arlequina (Mia Sara) é a principal vilã da única temporada de treze episódios. (N. T.)

Um pouco menos bem-sucedidos foram *Mutant X* (2001-4), que parecia uma versão televisiva dos X-Men de baixo orçamento; *Alphas* (2011-2), que tinha um conceito similar; e a refilmagem americana da série britânica dos anos 1970: *The Tomorrow People* (2013). Foram necessárias a ascensão dos filmes da Marvel e as tentativas da DC Comics de arrumar a casa cinematográfica no século XXI para que surgisse uma nova geração de super-heróis televisivos. O primeiro foi *Arrow* (2012-), uma reinvenção da história de Oliver Queen para o público

jovem da CW, que abriu caminho para uma nova onda de séries de TV de super-heróis.

Uma década após sair da falência, a Marvel finalmente organizou seu universo cinematográfico, de tal forma que deixou muito para trás os filmes da DC lançados no mesmo período. Chamada de Fase Um pela Marvel, a primeira leva de longas-metragens levou ao lançamento de *Os Vingadores* (2012), a única equipe importante de super-heróis cujos direitos cinematográficos permaneceram com a própria Marvel.

O pontapé inicial do plano foi *Homem de Ferro* (2008), um filme em desenvolvimento havia mais de quinze anos em outros estúdios (Nicolas Cage e Tom Cruise foram considerados para o papel principal, com Tarantino e Joss Whedon como diretores) antes que os direitos voltassem para a Marvel em 2006. O diretor Jon Favreau (que atuara em *Demolidor*) arriscou-se ao escolher Robert Downey Jr. para interpretar Tony Stark, um ator com um passado conturbado e uma reputação de ser difícil. Apesar das reclamações de quem era contra, foi uma escolha inspirada, que colocou o personagem no centro do projeto de filmes da Marvel. Com trajes do Homem de Ferro feitos pela empresa de Stan Winston* e efeitos especiais de última geração, *Homem de Ferro* veio após a altamente eficiente trilogia *Homem-Aranha* para provar que os processos de filmagem digital enfim haviam alcançado as imagens regularmente mostradas nas revistas em quadrinhos coloridas.

*Mago dos efeitos especiais responsável pelos dois primeiros *O Exterminador do Futuro*, *Predador*, *Aliens – O Resgate* e os dinossauros robóticos de *Parque dos Dinossauros* (que dividiram a tela com os digitais da Industrial Light & Magic). (N. T.)

O filme recontou a história de origem do Homem de Ferro e atualizou os eventos para o conflito contemporâneo no Afeganistão, onde Stark constrói seu primeiro traje primitivo enquanto é mantido preso por terroristas. Pepper Potts (Gwyneth Paltrow) e James Rhodes (Terence Howard) aparecem, juntamente com o agente Coulson (Clark Gregg) da SHIELD, um personagem criado para o filme que se mostrou tão popular que depois surgiu em uma série de TV derivada. O clímax da história ocorre em uma batalha de armaduras entre Stark e

o sócio de seu pai, Obadiah Stane (*Homem de Ferro* número 163, de outubro de 1982, vivido por Jeff Bridges), pelo controle da tecnologia. Uma cena pós-créditos (característica de cada filme da Marvel) mostra Stark sendo visitado por Nick Fury (Samuel L. Jackson) para recrutá-lo para a "Iniciativa Vingadores". Desde *X-Men*, Stan Lee tem feito aparições especiais na maioria dos filmes baseados em propriedades da Marvel, e *Homem de Ferro* manteve essa tradição.

O filme muito esperado se mostrou um grande sucesso que arrecadou 585 milhões de dólares dentro de um ano do lançamento. O humor e o toque de leveza de Downey Jr., combinados com os recursos de filme de espionagem e aventura que Favreau propositalmente usou, transformaram um filme de nicho baseado em uma revista em quadrinhos em um sucesso surpresa entre a plateia tradicional, e prepararam o terreno para os próximos capítulos.

Infelizmente, *Homem de Ferro 2* (2010, rapidamente produzido pela mesma equipe) foi uma decepção, com Stark em conflito com o governo americano, o terrorista russo Ivan Vanko (Mickey Rourke) e seu amigo coronel Rhodes. O filme apresentou Scarlett Johansson como Natasha Romanova, a Viúva Negra (posteriormente uma integrante dos Vingadores), e uma cena pós-créditos em que o agente Coulson aparece relatando a descoberta de um martelo enorme no deserto do Novo México. Com uma trama complicada e prolixa, o filme foi um fracasso de crítica. De acordo com *The Hollywood Reporter*, "tudo que foi divertido e sensacional a respeito de *Homem de Ferro*, meros dois anos depois, desapareceu nesta sequência. No lugar, *Homem de Ferro 2* substituiu por barulho, vários vilões, cenas de ação irrelevantes e tramas equivocadas". Mesmo assim, o filme foi a sétima maior bilheteria do ano nos Estados Unidos e arrecadou 624 milhões no mundo todo, vencendo o longa-metragem anterior.

Homem de Ferro 3 (2013) – após *Os Vingadores* – redimiu a série, lidou com o trauma pós-Vingadores de Stark e recolocou o foco sobre o homem, e não sobre a armadura. O filme adaptou de maneira inteligente um dos vilões dos quadrinhos mais complicados de abordar, o Mandarim (Ben Kingsley), e baseou-se no sucesso de *Os Vingadores* para recolher a soma surpreendente de 1,2 bilhão de dólares na bilheteria global, o que o tornou o quinto filme de maior bilheteria de todos os tempos (em 2013).* A aparição pós-créditos de Bruce Banner sugeriu um futuro longa-metragem do Hulk. O melhor dos três filmes, o sucesso de *Homem de Ferro 3* fez Robert Downey Jr. assinar contrato para duas sequências de *Os Vingadores*.**

*Em 2016, *Homem de Ferro 3* ocupa a décima posição na lista de maiores bilheterias de todos os tempos, que pode ser conferida em http://www.the-numbers.com/movie/records/All-Time-Worldwide-Box-Office. (N. T.)

**E também para o terceiro filme do Capitão América, *Guerra Civil*. (N. T.)

A segunda tábua da plataforma de lançamento da Marvel veio no mesmo verão de estreia de *Homem de Ferro* com *O Incrível Hulk* (2008). Foi uma sequência de *Hulk* (2003), de Ang Lee, uma mistura às vezes bizarra de filme de arte com super-heróis, que contou com Eric Bana como Bruce Banner e o próprio diretor atuando como o Hulk feito em computação gráfica por captura de movimentos,* que é visto pulando pelo deserto em uma das melhores cenas do filme. Produzido pelo antigo regime da Marvel, *Hulk* foi uma decepção, com uma bilheteria global de 245 milhões. A Marvel precisava restaurar o Hulk como parte de seus planos mais abrangentes, e assim começou *O Incrível Hulk* (2008), com Edward Norton como Banner e o especialista em ação Louis Leterrier atrás das câmeras. Com uma abertura inteligente que fez alusão à abertura da antiga série de TV para recontar a origem do personagem, o longa-metragem colocou o Hulk/Banner contra o russo Emil Blonsky de Tim Roth, que se transforma em uma criatura conhecida como o Abominável. Uma sequência em que o Hulk enfrenta tanques do Exército chegou mais perto de representar os gibis. A costumeira cena pós-créditos mostrou Banner sendo visitado por Stark, que o recruta para a equipe dos Vingadores. Muito elogiado em comparação com o filme anterior, esta abordagem mais leve e bem-humorada do personagem arrecadou 263,5 milhões no mundo todo, bem menos que a bilheteria de *Homem de Ferro* dois meses antes. Foi o suficiente para garantir um lugar para o Hulk em *Os Vingadores*, embora Edward Norton, que se envolveu muito no roteiro, não fosse retornar.

*A captura de movimentos (*motion capture* ou *mocap*, no jargão internacional) é uma técnica em que um ator ou dublê veste um traje

especial cujos movimentos são lidos por computador e repetidos por uma simulação digital do corpo de um personagem. (N. T.)

Dois anos depois, *Thor* (2011) e *Capitão América – O Primeiro Vingador* (2011) retomaram os trabalhos. Fiéis às obras originais da década de 1960, mas realizados com efeitos digitais modernos, estes dois filmes não podiam ter sido mais diferentes. *Thor* – surpreendentemente dirigido pelo elogiado ator shakespeareano Kenneth Branagh – foi um épico de fantasia que estabeleceu um elo entre o mundo mitológico de Asgard com os Estados Unidos contemporâneos. Chris Hemsworth personificou o deus caído na Terra, enquanto Natalie Portman viveu a astrofísica Jane Foster. O martelo descoberto pela SHIELD é o Mjolnir, a arma do Thor. Seu irmão Loki (Tom Hiddleston) toma o trono de Asgard, motivando o retorno do herói, que precisa fazer as pazes com o pai, Odin (Anthony Hopkins). Com a fantasia bombástica interpretada de maneira séria (como se fosse feita por Shakespeare), *Thor* mostrou para o público tradicional um lado diferente do Universo Marvel, em parte preparando o terreno para a novela espacial *Guardiões da Galáxia* (2014). Surpreendentemente popular, *Thor* conquistou quase 450 milhões na bilheteria mundial.

Capitão América – O Primeiro Vingador (2011) foi um filme de época ambientado na Segunda Guerra Mundial. Em 1942, Steve Rogers (Chris Evans) é transformado no Capitão América (inicialmente como um personagem que vende títulos de guerra) até enfrentar o Caveira Vermelha (Hugo Weaving), o oficial nazista Johann Schmidt, que usou uma versão anterior do soro do "supersoldado" em si mesmo. Auxiliado por Bucky Barnes (Sebastian Stan) e pela namorada britânica, a agente Carter (Hayley Atwell), o Capitão e uma equipe de especialistas invade uma base da HIDRA do Caveira Vermelha e liberta o misterioso Tesserato. Rogers cai do avião e é considerado perdido – até que um desfecho mostra o personagem acordando nos dias de hoje. Depois dos créditos, o Capitão América é incluído na escalação dos Vingadores por Nick Fury. O filme arrecadou pouco mais de 368 milhões mundialmente e foi a última peça do quebra-cabeça na elaborada preparação cinematográfica para servir o prato principal da Fase Um da Marvel, *Os Vingadores*.

Os principais super-heróis e supervilões da Marvel que apareceram nos últimos cinco filmes (incluindo *Homem de Ferro 2*) – Tony Stark, Viúva Negra, Hulk, Thor, Loki, Capitão América e Nick Fury – foram reunidos em *Os*

Vingadores (2012), que rapidamente se tornou a terceira maior bilheteria de cinema de todos os tempos (atrás dos dois filmes de James Cameron, *Avatar* e *Titanic*, e um pouco à frente de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de Christopher Nolan)* e quebrou qualquer recorde de bilheteria internacional. Todos os atores originais retornaram, exceto Edward Norton, que foi substituído por Mark Ruffalo como o Hulk. Clark Gregg voltou como o agente Coulson, e Jeremy Renner se juntou como o Gavião Arqueiro. Os talentos combinados foram necessários para derrotar uma invasão a Nova York pelos alienígenas Chitauri, planejada por Loki usando o Tesserato. Enquanto a equipe trabalha em conjunto para recuperar o Tesserato e capturar Loki, eles brigam e discutem – fielmente aos quadrinhos (e às personalidades) – sobre o que exatamente deveria ser feito e quem deveria fazer; esse elemento da abordagem da Marvel em relação aos super-heróis é um dos fatores importantes que tornaram esses personagens bizarros acessíveis ao público do cinema. A cena cômica em que o Hulk subjuga Loki foi especialmente consagrada. Quando a batalha é vencida, uma cena pós-créditos revela que o senhor dos Chitauri era Thanos, um dos Eternos super-humanos.

*Hoje *Os Vingadores* ocupa a quinta colocação de maior bilheteria de cinema global, e *Batman – O Cavaleiro das Trevas* caiu para 26ª posição. (N. T.)

Joss Whedon, que dirigiu *Os Vingadores* e retrabalhou o roteiro existente, era um fã de longa data das revistas em quadrinhos da Marvel (escreveu para *Astonishing X-Men*, entre outras) e havia demonstrado anteriormente o toque leve para heróis da cultura pop na série de televisão *Buffy, a Caça-Vampiros* (1997-2003), coescreveu o *Toy Story – Um Mundo de Aventuras* (1995) original, e a desconstrução dos filmes de horror *O Segredo da Cabana* (2012). A abordagem dele sobre os personagens do filme (a chave do sucesso) foi que “essas pessoas não deveriam estar no mesmo ambiente, quanto mais na mesma equipe, e essa é a própria definição de família”. O longa-metragem foi um encerramento triunfante da Fase Um da grande aposta cinematográfica da Marvel. A *Variety* chamou *Os Vingadores* de “um modelo superior, de ponta […] a colisão alegre, sagaz e totalmente divertida de super-heróis de Joss Whedon é um escapismo sofisticado, com um tom confiante e muitas reservas de humor”.

A série de TV derivada, *Agents of SHIELD* (2013-), foi supervisionada por Whedon e ofereceu um olhar subsequente no grupo de agentes incompatíveis da SHIELD que lidam com artefatos alienígenas e super-heróis rebeldes. O programa reviveu o agente Coulson de Clark Gregg (aparentemente morto em *Os Vingadores*) e transformou a misteriosa ressurreição em um ponto de virada da trama em andamento.

A Fase Dois da dominação cinematográfica dos super-heróis da Marvel teve como pontapé inicial *Homem de Ferro 3* (2013), cuja bilheteria blockbuster dobrou a arrecadação do capítulo anterior da série no rastro de *Os Vingadores*. O filme foi rapidamente seguido por sequências autônomas para dois dos principais integrantes da superequipe: *Thor – O Mundo Sombrio* (2013), em que o protagonista enfrentou Malekith (Christopher Eccleston) e os "elfos negros", e *Capitão América – O Soldado Invernal* (2014), em que Rogers se une à Viúva Negra e ao Falcão para encarar um poderoso adversário conhecido como "o Soldado Invernal" (baseado em uma história de um gibi de 2005 que mostrou Bucky Barnes programado como um assassino russo).

Nos preparativos para *Os Vingadores – Era de Ultron*, a sequência blockbuster de 2015 dirigida por Joss Whedon, em que James Spader dublaria a inteligência artificial Ultron, a Marvel correu o maior risco com a novela espacial *Guardiões da Galáxia* (2014). Criado por Arnold Drake e Gene Colan em 1969, esta equipe improvável de desbravadores espaciais fora revivida nas revistas em quadrinhos em 2008 por Dan Abnett e Andy Lanning. Entre os guardiões estão Peter Quill (Chris Pratt), um piloto humano que saiu da Terra nos anos 1980 e agora usa o nome de Senhor das Estrelas; Gamora (Zoë Saldaña), a filha adotiva de Thanos; o guerreiro alienígena Drax, o Destruidor (Dave Bautista); e Rocket Racoon, um guaxinim criado por engenharia genética e atirador de elite, feito em computação gráfica e dublado por Bradley Cooper.* Karen Gillan, a ex-companheira de *Doctor Who*, Amy Pond, na série fantástica da BBC, aparece como a maligna Nebula, comparsa de Thanos. O diretor James Gunn recebeu a incumbência de levar esse grupo improvável para a telona de uma forma popular, sob a supervisão criativa de Joss Whedon (que, como parte do contrato para *Os Vingadores*, tinha controle sobre todos os demais projetos relacionados).

*Há ainda Groot, uma árvore alienígena que se comunica apenas com a frase "sou Groot", também feita em computação gráfica como o Rocket

Racoon e dublada por Vin Diesel. (N. T.)

A Marvel ficou determinada em não fazer filmes sobre os mais obscuros super-heróis de seu catálogo. Com tantas figuras tradicionais possíveis como o Homem-Aranha e os X-Men presos a outros estúdios, eles tinham pouca escolha. A Fase Três, que levaria ao terceiro capítulo de *Os Vingadores*, foi iniciada pelo *Homem-Formiga* (2015), a figura improvável de Henry Pym, cujo "superpoder" lhe permite encolher a um tamanho microscópico, dirigido por Peyton Reed (*Separados pelo Casamento*).

A natureza abrangente do singular universo cinematográfico da Marvel é uma parte importante de seu sucesso. Combinar todos os principais personagens em um mundo compartilhado criou um todo maior. Além das séries de TV (várias foram planejadas para seguir *Agents of SHIELD*, incluindo programas com o Demolidor, Luke Cage, Jessica Jones e o Punho de Ferro), figuras periféricas como Coulson e Carter* foram mais desenvolvidas em uma série de curtas-metragens chamada *Marvel One-Shot* (com a mesma terminologia dos quadrinhos**) incluída nos DVDs dos longas-metragens principais. A capitã Marvel ganhará longa-metragem em 2019 na pele de Brie Larson, vencedora do Oscar de melhor atriz por *O Quarto de Jack* (2015), e os Inumanos terão uma série de TV da rede ABC – o plano da emissora inclui exibir o episódio-piloto na cadeia de cinemas IMAX. Com uma lista completa de projetos de super-heróis interconectados que se estende até a próxima década, a Marvel parece pronta para dominar o ambiente televisivo e cinematográfico, sendo bem melhor do que os esforços da DC Comics.

*A agente Carter também ganhou uma série de TV homônima, que só durou duas temporadas (2015-6). (N. T.)

**"One-Shot" é o termo para uma revista em quadrinhos de edição única, geralmente sobre um personagem justamente periférico, que não tem ou teria série regular. (N. T.)

A volta do super-herói original, o Super-Homem, à telona foi um processo frustrante que não produziu os resultados desejados tanto com *Superman – O Retorno* (2006) quanto com *Homem de Aço* (2013), amplamente considerados decepcionantes, mas de formas muito diferentes. Após *Superman IV – Em Busca da Paz* (1987) ter dado um fim infame aos filmes de Christopher Reeve, os direitos cinematográficos voltaram para os Salkind, que tentaram lançar *Superman – The New Movie* ["Superman – O Novo Filme"] no início dos anos 1990, mostrando a morte do Super-Homem (antes mesmo da própria "A Morte do Super-Homem" da DC) e a ressurreição dentro da cidade engarrafada de Kandor. O projeto não foi adiante, mas o estúdio Warner Bros. passaria os dezessete anos seguintes, e gastaria 50 milhões de dólares, trabalhando em novas propostas de filmes do Homem de Aço, passando por nove roteiristas, três diretores e sete filmes diferentes.

Os direitos cinematográficos do Super-Homem voltaram para a Warner Bros. em 1993, que imediatamente decidiu adaptar a trama da morte do Super-Homem e entregou o projeto para Jon Peters, produtor de *Batman*. Efetivamente desenvolvido entre 1994 e 1996, *Superman Reborn* colocaria o Homem de Aço contra o Apocalypse, mas com a virada de trama de a "essência de vida" de Kal-El sendo transferida para Lois Lane antes que ele "morresse"; como resultado, ela daria à luz um novo Super-Homem. O roteiro de Jonathan Lethem foi logo descartado, substituído pela tentativa de Gregory Poirier. Dessa vez, era Brainiac o responsável pela criação do Apocalypse, que mata o Super-Homem. Kal-El é ressuscitado, mas com poderes enfraquecidos, e precisa usar um traje robótico enquanto se recupera.

O cineasta e escritor de quadrinhos Kevin Smith foi então trazido para o projeto, que mudou de título para *Superman Lives*. O produtor Peters passou para ele uma série de exigências e limitações, incluindo que o Super-Homem não deveria usar o traje tradicional nem voar (dois atributos principais), o que formou a base para um número de comédia de vinte minutos feito por Smith como parte do DVD *An Evening with Kevin Smith* ["Uma Noite com Kevin Smith"] (2002). Smith trabalhou em várias versões do roteiro, baseadas na morte e ressurreição do Super-Homem, e sugeriu o futuro Batman Ben Affleck como um possível Clark Kent/Super-Homem. Tim Burton, de *Batman*, assinou contrato para dirigir e escalou Nicolas Cage, tendo o verão de 1998 como data de lançamento, para comemorar o sexagésimo aniversário do Homem de Aço. O filme chegou ao ponto de tirar fotos de Cage para testá-lo em um possível traje do Super-Homem quando o projeto foi cancelado, mas apenas depois de Wesley

Strick retrabalhar o roteiro para incluir Lex Luthor (possivelmente Kevin Spacey), que se funde ao Brainiac para produzir o "Lexiac". Considerado caro demais, a Warner Bros. contratou Dan Gilroy para reescrever o roteiro a fim de baixar o orçamento para 100 milhões de dólares. Tim Burton foi fazer *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999), e o projeto do Super-Homem foi enterrado mais uma vez.

Após o breve envolvimento do roteirista de *O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final*, William Wisher, consta que Paul Attanasio recebeu 1,7 milhão de dólares para escrever uma nova abordagem sobre a morte e o renascimento do Super-Homem em abril de 2001. Peters ofereceu o papel para Will Smith, com o envolvimento do diretor de *As Panteras*, McG. No início do ano seguinte, o projeto também foi abandonado em favor de um novo roteiro escrito por J. J. Abrams, de *Missão: Impossível III*. Ignorando *A Morte do Super-Homem*, *Superman: Flyby* era uma restauração completa, que começaria a série do zero. Ao mesmo tempo, o estúdio desenvolvia um roteiro rival com o título provisório de *Batman vs. Superman*, com Wolfgang Peterson selecionado para dirigir o roteiro de Andrew Kevin Walker. Este projeto mostra um Bruce Wayne aposentado lutando contra o Super-Homem, a quem ele culpa pela morte da noiva nas mãos do Coringa. O conflito tinha sido manipulado por Lex Luthor, a quem a dupla se une para derrotar. Christian Bale e Josh Hartnett estavam escalados para os papéis do Batman e do Super-Homem.

Os executivos da Warner Bros. não conseguiam se decidir entre *Batman vs. Superman* e *Superman: Flyby*, de Abrams, que falava de uma guerra civil em Krypton que precede o voo de Kal-El para a Terra. Planejado como uma trilogia, o projeto teve o envolvimento do diretor Brett Ratner em setembro de 2002. Christopher Reeve, trabalhando como consultor do projeto, sugeriu que Tom Welling, de *Smallville – As Aventuras do Superboy*, deveria interpretar o Super-Homem. Vários atores fizeram testes para o papel, incluindo Brendan Fraser (*A Múmia*) e David Boreanaz (*Bones*), antes de McG ser recontratado. Ambos os filmes foram então abandonados em favor de *Superman – O Retorno*, de Bryan Singer.

Singer começou do zero, mas abraçou com entusiasmo os dois primeiros longas-metragens de Richard Donner e posicionou o dele como uma sequência de *Superman II*, produzido pelos Salkind (ignorando os dois filmes seguintes). O diretor abandonou as fontes dos quadrinhos e retomou a saga com o retorno do Super-Homem à Terra após cinco anos de ausência em que ficou procurando por sobreviventes nos restos de Krypton. Ele descobre que Lois Lane tem um filho

de cinco anos. O antagonista do filme é o Lex Luthor de Kevin Spacey. Singer escolheu o desconhecido Brandon Routh para viver o Super-Homem, citando sua semelhança com Reeve. Através do uso de imagens de arquivo, Marlon Brando foi incluído no filme como Jor-El. Uma sequência de abertura de 10 milhões de dólares, "Volta a Krypton", foi completada, mas cortada (e depois incluída no Blu-ray). Embora longo demais, com 154 minutos de duração, o longa-metragem arrecadou 391 milhões de dólares ao redor do mundo, mas foi considerado um tributo pesado e referente demais a *Superman – O Filme*, de 1978.

Entre *Superman – O Retorno* e *Homem de Aço*, a DC (cuja distribuição é feita pela Warner Bros.) lançou as duas continuações de *Batman* de Christopher Nolan, que recolheram grandes elogios e arrecadações de bilheteria, e o filme de *Watchmen*, bem como dois superfracassos de super-heróis: *Jonah Hex – O Caçador de Recompensas* (2010) e *Lanterna Verde* (2011). Estrelado por Josh Brolin, Hex era um personagem de faroeste sobrenatural pouco conhecido que estreou em *All-Star Western* número 10 (fevereiro/março de 1972). Com um tom incerto, violento e sem foco, *Jonah Hex* era o tipo de filme que dava má reputação aos longas-metragens baseados em revistas em quadrinhos. *Lanterna Verde*, dirigido por Martin Campbell, um veterano de James Bond (*007 contra Golden Eye*, *Cassino Royale*), foi estrelado por Ryan Reynolds como Hal Jordan em uma narrativa confusa repleta de efeitos visuais que arrecadou parcos 220 milhões de dólares no mundo todo, bem abaixo das expectativas para um pretenso blockbuster cuja intenção era lançar uma série. Uma sequência pareceu improvável e injusta.

Enquanto a Marvel dominava as telas de cinema com a Iniciativa Vingadores cheia de super-heróis, os personagens da DC (tirando o Batman) penavam em filmes muito ruins que desperdiçaram décadas de mitologia dos quadrinhos. A resposta pareceu ser outro filme do Super-Homem, desta vez restaurando a série, recontando a história de origem, modernizada para o século XXI. Vários escritores da DC, incluindo Grant Morrison, Geoff Johns, Mark Waid e Brad Meltzer, ofereceram ideias para a trama antes que a bem-sucedida equipe de *Batman,* formada por Nolan e Goyer, fosse trazida, embora Zach Snyder, de *Watchmen – O Filme*, fosse dirigir. *Homem de Aço* foi o primeiro passo da DC para ampliar seu universo cinematográfico no sentido de se igualar ao da Marvel. Henry Cavill ganhou o papel do Super-Homem, após ter sido considerado para o suspenso *Flyby* e *Superman – O Retorno*. Um planeta Krypton mais extravagante abre o filme, antes que uma narrativa fragmentada

registre a vida de Kal-El na Terra, da infância à idade adulta, onde ele é mostrado como um errante que às vezes ajuda as pessoas. A chegada do general Zod (Michael Shannon) e seu plano de transformar nosso planeta em um novo Krypton instigam Clark Kent a explorar sua origem kryptoniana. O relacionamento com Lois Lane é revisado, de maneira que, quando ele surge no *Planeta Diário* no fim, ela está plenamente ciente da dupla identidade do herói. Na destruição de Nova York (como Metrópolis) vista em *Homem de Aço*, e igualmente em *Os Vingadores*, os filmes de super-heróis pós-11 de Setembro alcançaram a apoteose. Criticado pela falta de humor e por fracassar ao representar o espírito do Super-Homem visto nas revistas em quadrinhos, *Homem de Aço* arrecadou 663 milhões de dólares na bilheteria mundial, igualando-se a *Homem de Ferro 2* da Marvel, em vez de *Os Vingadores* e *Homem de Ferro 3*, cujos totais ficaram nos bilhões de dólares.

Homem de Aço tinha vários sinais do que viria no futuro, tais como um satélite com a marca “Empresas Wayne”. Na San Diego ComicCon de 2013, a Warner Bros. anunciou que a produção da sequência seria acelerada e tomaria um rumo diferente. Com roteiro de Goyer, direção de Snyder e Cavill encabeçando o elenco, a continuação foi representada apenas por uma logomarca: a combinação do “S” do Super-Homem e o ícone do Batman. Inspirado pelo gibi *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de 1986, *Batman vs. Superman – A Origem da Justiça* estreou em 2016, com Ben Affleck contratado como o Batman em agosto de 2013. O inevitável protesto na internet gerado pela escolha lembrou aquele que acolheu Michael Keaton um quarto de século antes. O filme deveria ser um dos elementos fundamentais da DC para levar a um futuro longa-metragem da Liga da Justiça a fim de igualar os filmes dos Vingadores da Marvel.

CAPÍTULO 15

A BATALHA SEM FIM DOS SUPER-HERÓIS

Os Estados Unidos, uma civilização com uma história bem mais curta que a Europa, teve que inventar os próprios mitos. Os super-heróis são os equivalentes norte-americanos das mitologias grega e romana. Não é coincidência que eles tenham se tornado populares entre a Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial, quando os Estados Unidos precisavam de heróis. Eles foram mais bem-desenvolvidos em épocas de distúrbio social e político, especialmente nos anos 1960 e 1980. Os super-heróis têm durado como personagens mitológicos que pairam sobre as preocupações cotidianas e transmitem mensagens do que é certo e justo. Esses salvadores seculares ficam mais populares em épocas de estresse comunitário, portanto não é surpresa que os super-heróis tenham tido um papel próprio a cumprir na Segunda Guerra Mundial e após o 11 de Setembro. Eles são infinitamente adaptáveis para se ajustarem aos tempos, e no entanto são criações comunitárias com uma variedade de editores, escritores e artistas que agem como tutores temporários. Os super-heróis dão exemplos morais e servem como uma afirmação otimista sobre o futuro, mostrando o que a humanidade pode se empenhar a ser. Os trajes não são sutis, e as batalhas não têm fim por causa do formato periódico, seja em revistas em quadrinhos ou em filmes, em que eles aparecem.

Para muitas pessoas, os super-heróis definem as revistas em quadrinhos, e no entanto, para mais gente ainda, os super-heróis definem os filmes modernos.

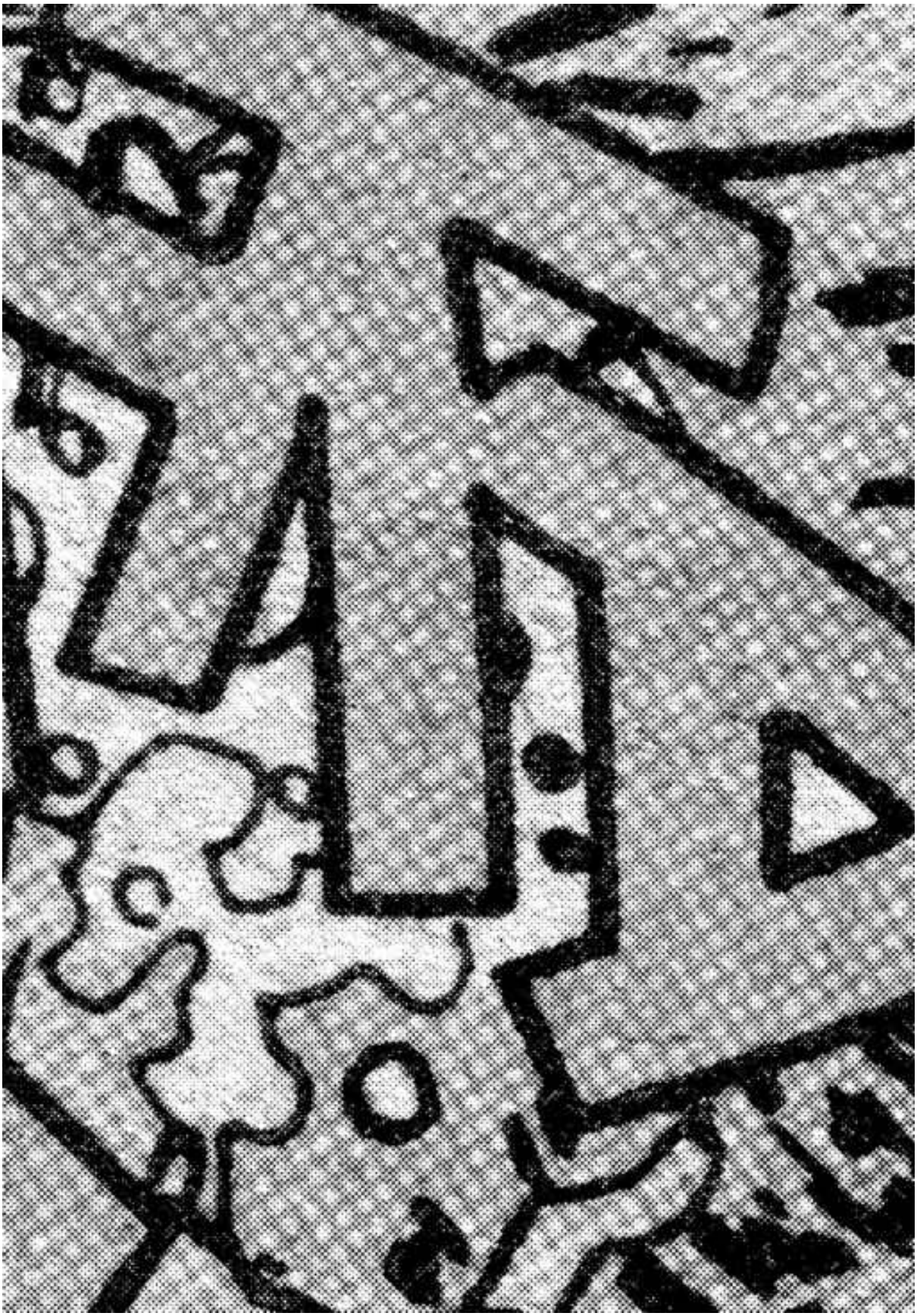
Eles deram origem a duas potências da cultura pop na figura da DC Comics e da Marvel Comics, empresas que estão garantindo que os super-heróis tenham um futuro, seja em gibis digitais com realidade ampliada ou na telona, onde a cada ano novos recordes de bilheteria são demolidos pelos blockbusters de super-heróis. Considerou-se que a DC e a Marvel têm mais de 5 mil personagens cada, tantos que ainda não foram explorados no cinema, e no entanto o cinema ainda precisa das humildes revistas em quadrinhos para desenvolver novos personagens e novas histórias que inspirem os filmes. “A revista em quadrinhos é uma invenção americana”, disse Frank Miller, de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. “Foi apenas questão de tempo que o cinema se desenvolvesse a ponto de conseguir representar esse tipo de fantasia.”

Enraizadas nos mitos e lendas do passado antigo, as histórias sem fim dos super-heróis modernos têm a mesmíssima função em nossa sociedade tecnológica que tinham em tempos ancestrais. A humanidade continua precisando desses mitos para entender o mundo. Como naquelas histórias antigas, as vidas dos super-heróis passam por infinitas variações e recontagens, mas os indivíduos em si permanecem fiéis às suas facetas principais, não importa quantos artistas diferentes os modifiquem para melhor ajustá-los a cada época.

Como disse Joe Quesada, editor-chefe de criação da Marvel: “Essas histórias que contamos são muitíssimo parecidas com as histórias de deuses antigos e da Grande Caçada, ou pinturas rupestres, histórias de grandes heróis. Precisamos delas mais do que nunca, pois nos representam e representam nossas esperanças e sonhos.” A primeira grande mitologia americana foi o faroeste, com contos da fronteira e da expansão da civilização para o oeste. Os super-heróis substituíram o faroeste como o novo mito americano para uma nova área tecnológica, da década de 1930 ao século XXI. Nos últimos 75 anos, através dos gibis e do cinema, esses ícones exclusivamente americanos se tornaram heróis para o mundo todo.

Stan Lee tinha 90 anos em 2012, portanto testemunhou o triunfo de *Os Vingadores* na bilheteria após ter passado muitos anos lutando para lançar o universo cinematográfico da Marvel. Ele era um dos últimos elos com o início dos super-heróis dos quadrinhos, há quase três quartos de século, com Siegel e Shuster, que começaram tudo. Stan Lee testemunhou a ascensão dos super-heróis, de Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha aos próprios Homem-Aranha, Homem de Ferro, X-Men e Vingadores. Por dentro, ele ainda estava em sintonia com aquele garoto que, em abril de 1938, pegou a *Action Comics*

número 1 na banca, mal sabendo do futuro incrível que aguardava o gênero dos super-heróis.



AGRADECIMENTOS

No topo da minha lista de agradecimentos está minha própria Mulher-Maravilha, Brigid Cherry, que aguentou meus meses de monomania de super-heróis. A seguir, Paul Simpson, que leu o manuscrito várias vezes, ofereceu sugestões e apontou onde eu tinha me desviado do assunto. Finalmente, James Kerr, que aplicou seu conhecimento profundo sobre quadrinhos ao texto e ofereceu material de pesquisa muito útil. Obrigado também a todo mundo na editoria Constable & Robinson, incluindo Duncan Proudfoot, Clive Hebard e David Lloyd.



BIBLIOGRAFIA

BROOKER, Will. *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. Nova York: Continuum, 2000.

_____ . *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman*. Londres: I.B. Tauris, 2012.

COOGAN, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: Monkey Bran Books, 2006.

DANIELS, Les. *Batman: The Complete History*. São Francisco: Chronicle Books, 1999.

_____ . *DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. Londres: Virgin Books, 1995.

_____ . *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics.* Nova York: Harry J. Abrams, Inc., 1991.

_____ . *Superman: The Complete History*. São Francisco: Chronicle Books, 1998.

_____ . *Wonder Woman: The Complete History*. São Francisco: Chronicle Books, 2000.

DE HAVEN, Tom. *Our Hero: Superman on Earth*. New Haven: Yale University Press, 2010.

DUIN, Steve; RICHARDSON, Mike. *Comics: Between the Panels*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1998.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Nova York: Continuum, 2009.

GABILLIET, Jean-Paul. *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2010.

GILBERT, Laura; DOLIN, Hannah. (Eds.). *DC Comics: Year by Year – A Visual Chronicle*. Londres: Dorling Kindersley, 2010.

GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; McALLISTER, Matthew P. (Eds.). *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

HADJU, David. *The Ten Cent Plague: The Great Comic Book Scare and How It Changed America*. Nova York: Farrar, Straus and Giroux, 2008.

HATFIELD, Charles; HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. (Eds.). *The Superhero Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

HOWE, Sean. *Marvel Comics: A história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.

JONES, Gerards. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*. Londres: William Heinemann, 2005.

LEVITZ, Paul. *75 Years of DC Comics: The Art of Modern Mythmaking*. Los Angeles: Taschen, 2013.

MASLON, Lawrence; KANTOR, Michael. *Superheroes: Capes, Cowls, and the Creation of Comic Book Culture*. Nova York: Crown Archetype/Random House, 2013.

MORRISON, Grant. *Supergods*. Nova York: Siegel & Grau, 2012.

PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William. (Eds.). *The Many Lives of the Batman*. Nova York: Routledge, 1991.

RAPHAEL, Jordan; SPURGEON, Tom. *Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book*. Chicago: Chicago Review Press, 2003.

RAVIV, Dan. *Comic Wars: Marvel's Battle for Survival.* Nova York: Heroes Books, 2004.

REYNOLDS, David. *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*. Newfoundland: Memorial University of Newfoundland, 2011.

RICCA, Brad. *Super-Boys: The Amazing Adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster – the Creators of Superman*. Nova York: St. Martin's Press, 2013.

RO, Ronin. *Tales to Astonish: Jack Kirby, Stan Lee, and the American Comic Book Revolution*. Nova York: Bloomsbury, 2004.

ROSSEN, Jake. *Superman vs. Hollywood: How Fiendish Producers, Devious Directors and Warring Writers Grounded an American Icon*. Chicago: Chicago Review Press, 2008.

SAFFEL, Steve. *Spider-Man: The Icon*. Londres: Titan Books, 2007.

SAUNDERS, Catherine; SCOTT, Heather; MARCH, Julia; DOUGALL, Alastair. (Eds.). *Marvel Chronicle: A Year by Year History*. Londres: Dorling Kindersley, 2008.

SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: Um sonhador dos quadrinhos.* São Paulo: Biblioteca Azul, 2010.

SCIVALLY, Bruce. *Billion Dollar Batman: A History of the Caped Crusader on Film, Radio and Television, From 10¢ Comic Book to Global Icon*. Illinois: Bruce Scivally, 2011.

STERANKO, Jim. *History of Comics*. Reading PA: Supergraphics, 1970-72. 2 vols.

TYE, Larry. *Superman: The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*. Nova York: Random House, 2012.
WELDON, Glen. *Superman: The Unauthorized Biography*. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2013.
WRIGHT, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

Além das obras citadas no texto (como números das revistas em quadrinhos da DC, da Marvel e de outras editoras), números atrasados do fanzine profissional de Roy Thomas, Alter Ego, também foram úteis.

SOBRE O AUTOR



BRIAN J. ROBB escreveu livros de cultura pop elogiados sobre o cinema mudo, os filmes de Philip K. Dick, Wes Craven, O Gordo e o Magro, e os seriados de TV *Doctor Who* e *Jornada nas Estrelas*. Brian é coeditor do popular site Sci-Fi Bulletin e mora em Edimburgo.

Sumário

Créditos
Parte 1: Origens!
- Capítulo 1
- Capítulo 2
- Capítulo 3
- Capítulo 4

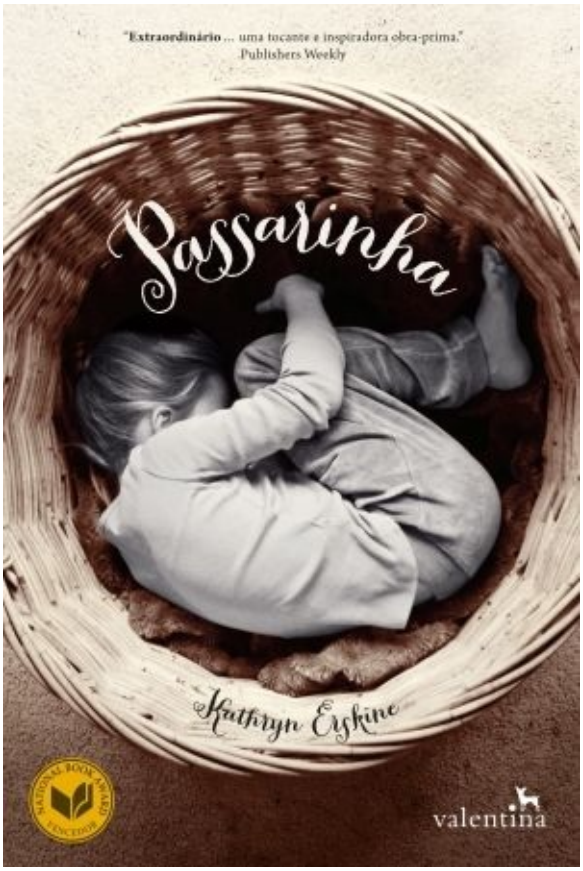
Parte 2: Crise!
- Capítulo 5
- Capítulo 6

Parte 3: Excelsior!
- Capítulo 7
- Capítulo 8

Parte 4: Confusão!
- Capítulo 9
- Capítulo 10
- Capítulo 11

Parte 5: Dominação!
- Capítulo 12
- Capítulo 13
- Capítulo 14
- Capítulo 15

Agradecimentos
Bibliografia
Sobre o autor


"Extraordinário... uma tocante e inspiradora obra-prima."
Publishers Weekly
Passarinha
Kathryn Erskine
valentina

Passarinha

Erskine, Kathryn
9788565859141
180 páginas

Compre agora e leia

No mundo de Caitlin, tudo é preto e branco. Qualquer coisa entre um e outro dá uma baita sensação de recreio no estômago e a obriga a fazer bicho de pelúcia. É isso que seu irmão, Devon, sempre tentou explicar às pessoas. Mas agora, depois do dia em que a vida desmoronou, seu pai, devastado, chora muito sem saber ao certo como lidar com isso. Ela quer ajudar o pai - a si mesma e todos a sua volta -, mas, sendo uma menina de dez anos de idade, autista, portadora da Síndrome de Asperger, ela não sabe como captar o sentido.

Caitlin, que não gosta de olhar para a pessoa nem que invadam seu espaço pessoal, se volta, então, para os livros e dicionários, que considera fáceis por estarem repletos de fatos, preto no branco. Após ler a definição da palavra desfecho, tem certeza de que é exatamente disso que ela e seu pai precisam. E Caitlin está determinada a consegui-lo. Seguindo o conselho do irmão, ela decide trabalhar nisso, o que a leva a descobrir que nem tudo é realmente preto e branco, afinal, o mundo é cheio de cores, confuso mas belo.

Um livro sobre compreender uns aos outros, repleto de empatia, com um desfecho comovente e encantador que levará o leitor às lágrimas e dará aos jovens um precioso vislumbre do mundo todo especial dessa menina extraordinária.

* VENCEDOR do National Book Award, 2010
* FINALISTA do Redbridge Children's Book Award (Reino Unido), 2012
* FINALISTA do UKLA Award (Associação Literária do Reino Unido), 2012
* VENCEDOR do International Reading Association Award, 2011
* VENCEDOR do Crystal Kite Award, 2011
* HONRA AO MÉRITO do Golden Kite Award, 2011
* VENCEDOR do Southern Independent Booksellers Award, 2011
* OBRA NOTÁVEL PARA CRIANÇAS da American Library Association's, 2011
* MELHOR ROMANCE PARA JOVENS da American Library Association's, 2011
* OBRA EXTRAORDINÁRIA no Bank Street Best Children's Books, 2011
* OBRA NOTÁVEL PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES, Capitol Choices, 2011
* VENCEDOR do Dolly Gray Children's Literature Award, 2012

Compre agora e leia


SANDI LYNN
Best-seller do New York Times
Nós para sempre
Trilogia Forever livro 3
Diante de desafios inesperados, o que será mais forte: o temperamento que os afasta ou o amor que os une?
valentina

Nós para sempre

Lynn, Sandi
9788565859653
250 páginas

Compre agora e leia

Como será que os dois teimosos irão sair dessa zona de turbulência e salvar a família que com tanto sacrifício construíram?

Realizando um sonho que ambos acreditavam ser impossível, Ellery e Connor agora são três: chegou Julia, que nasceu para ser a grande alegria dos pais. Quando tudo corre bem para a nova família - Connor está prestes a ampliar a Black Enterprises e Ellery é convidada a expor na inauguração de uma galeria em Chicago -, duas bombas explodem na sua vida: Ashlyn acusa Connor no tribunal de tê-la torturado psicologicamente e arruinado sua sanidade, ameaçando destruir a reputação dele para sempre. Furiosa, Ellery resolve ter uma "conversinha" com Ashlyn - naturalmente, sem contar nada a Connor. E quando ela começa a receber torpedos indecentes de um homem misterioso, é a vez de Connor ficar uma fera e tentar resolver o assunto "à sua maneira" - e o resultado é a crise mais grave que o casamento dos dois já enfrentou...

Compre agora e leia


JODI MEADOWS
ALMANEGRA
TRILOGIA INCARNATE VOLUME 2
valentina

Almanegra

Meadows, Jodi
9788565859684
300 páginas

Compre agora e leia

Uma mescla de romance, aventura e fantasia numa extraordinária trilogia sobre uma nova vida, uma nova alma e a busca de nossas origens.

ALMANEGRA
Ana sempre foi a única. Marginalizada. Apartada. E, para piorar, após o Escurecimento do Templo causado por seu pai, vários cidadãos de Heart a culpam pela perda definitiva de algumas almas, as almasnegras — e pelas almasnovas que nascerão em seu lugar.

SOMBRAS
Muitos temem a presença de Ana, um lembrete constante das mudanças irreversíveis. E quando as sílfides começam a se comportar de maneira diferente em relação a ela, Ana terá que aprender não apenas a se defender como àqueles que não podem fazer isso por si mesmos.

AMOR
Ana aprendeu desde cedo que os sem-alma não podem amar. Mas, e as almasnovas? Mais do que tudo, ela deseja ter a chance de viver e amar como qualquer outro cidadão de Heart, porém mesmo depois de Sam declarar seus mais profundos sentimentos, será que ela conseguirá superar uma vida inteira de rejeição e aceitar o amor?

Almanegra explora a beleza e as profundezas sombrias da alma, numa história que é ao mesmo tempo um romance épico e uma fantasia cativante.

Compre agora e leia


SANDI LYNN
Best-seller do New York Times
Você para sempre
Trilogia Forever livro 2
O que se passa na cabeça de um homem como Connor Black?
valentina

Você para Sempre

Lynn, Sandi
9788565859639
250 páginas

Compre agora e leia

O que se passa na cabeça de um homem como Connor Black?

O desejado e inesquecível Connor Black conta a história da sua perspectiva, fazendo revelações inesperadas sobre seu passado, seus motivos e seus segredos.

A vida do milionário Connor Black consistia em dirigir sua empresa, tomar porres em boates e ter casos com dezenas de mulheres. Emocionalmente marcado por uma tragédia e vítima de uma chantagem, o belo solteiro de trinta anos era cobiçado por todas e não se apaixonava por nenhuma, até o momento em que a forte e corajosa Ellery Lane entrou na sua vida. Ela também trazia cicatrizes do passado, e guardava um segredo tão terrível quanto o dele, capaz de abalar o amor que os unira e salvara.

Entre tapas e beijos (sendo o gênio forte a marca registrada dos dois), eles enfrentaram a tempestade e consolidaram a sua relação. Mas ainda há perigos na vida de Black que podem ameaçar tudo que os dois construíram: uma serpente ronda, capaz de dar um bote que nem Connor nem Ellery poderiam prever. Mas guerreiros experientes como eles não têm medo de desafios....

Compre agora e leia

ESCÂNDALO!!!

"A VIDA É GRANDE DEMAIS PARA CABER NA CAPA DE UMA REVISTA."
CHRIS MELO

www.tammyluciano.com.br



FLAGRA

O AFFAIR DE BELINDA BIC E GUSTAVO SALLES

A nova diva das novelas e o apresentador galã se encontraram secretamente



CELEBRANDO MAIS UM SUCESSO

TAMMY LUCIANO

DE BEM COM A VIDA E APAIXONADA POR HISTÓRIAS DE AMOR



Escândalo!!!

Luciano, Tammy
9788565859752
320 páginas

Compre agora e leia

Flagra - O AFFAIR DE BELINDA BIC E GUSTAVO SALLES. A nova diva das novelas e o apresentador galã se encontraram secretamente.

Viva uma história de amor que - na atual realidade das garotas famosas, candidatas à diva e que dominam o mundo da TV - fará você perder o fôlego ao acompanhar a rotina, os dramas e a, muitas vezes, dura realidade de uma personagem parecida com alguém que conhecemos nas novelas que tanto amamos.

Belinda é a garota da capa nessa trama atual, acelerada e sem meias palavras, catapultada ao estrelato praticamente da noite para o dia. Até onde vai a maldade alheia? O dinheiro compra realmente tudo? Que mistérios envolvem a vida de uma das atrizes mais amadas do momento? O que esconde a moça de vida perfeita? Um livro com a intimidade da fama sendo escancarada. Vida real dentro de uma ficção, segredos de um mundo guardado a sete chaves, como o último capítulo da novela.

Compre agora e leia